

dtv

D. J. Conway



# Die Zauberwelt der Kelten

VISIT...

LANZAROTE  
*Caliente*.COM

Die keltische Frau war selbstbewußt und mutig, eine Frau, mit der man rechnen mußte - so sagt man. Der Grund? Die Kelten fühlten sich auf magische Weise mit ihrer Umgebung verbunden und kannten das Geheimnis, wie man die Elemente beeinflußt. D.J. Conway entführt ihre Leser in die zauberhafte Welt der Kelten, stellt das Pantheon ihrer Gottheiten vor und gibt einen kompletten Kurs in Keltensmagie. Die Zauberlehrlinge lernen, ihre Kräfte zu konzentrieren, magische Zirkel zu ziehen und Pflanzen, Kräuter, Früchte, Steine und Kerzen einzusetzen, um ihre Wünsche zu erfüllen. Und die dürfen denn auch ganz »irdisch« sein: den Traumpartner finden, Unruhestifter im Zaum halten oder finanziell erfolgreich sein.

*D.J. Conway* beschäftigt sich seit über zwanzig Jahren mit magischen und spirituellen Themen wie mit der Kabbala, dem Keltentum und anderen Geheimlehren.

D. J. Conway

# Die Zauberwelt der Kelten

Aus dem Englischen von Bettina Lemke



Deutscher Taschenbuch Verlag

Juni 2001  
Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG,  
München  
[www.dtv.de](http://www.dtv.de)  
© der amerikanischen Originalausgabe:  
1990 D. J. Conway  
Titel der amerikanischen Originalausgabe:  
Celtic Magie  
Llewellyn Publications, St. Paul, Minnesota, USA  
ISBN 0-87542-136-9  
deutschsprachige Ausgabe:  
© 2001 Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG,  
München  
Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Sämtliche,  
auch auszugsweise Verwertungen bleiben vorbehalten.  
Umschlagkonzept: Balk & Brumshagen  
Umschlaggestaltung: ©ARTPOOL, München  
Satz: Fotosatz Reinhard Amann, Aichstetten  
Gesetzt aus der ITC Galliard 10/12,25'  
Druck und Bindung: C. H. Beck'sche Buchdruckerei,  
Nördlingen  
Gedruckt auf säurefreiem, chlorfrei gebleichtem Papier  
Printed in Germany • ISBN 3-423-20430-3

*Für Charles, meinen magischen Partner  
und meine Balance im Leben*



# Inhalt



|                                                  |     |
|--------------------------------------------------|-----|
| Keltische Magie und ihre heutige Anwendung ..... | 9   |
| Die keltische Magie verstehen .....              | 13  |
| Vorbereitung auf die Magie .....                 | 22  |
| Beispiel für ein Ritual .....                    | 26  |
| Zauber-Hilfsmittel .....                         | 35  |
| Keltisches Wicca .....                           | 45  |
| Selbst-Initiation .....                          | 53  |
| Magische Elemente .....                          | 57  |
| Den magischen Kreis ziehen .....                 | 61  |
| Wichtige keltische Gottheiten .....              | 66  |
| Zaubersprüche anwenden .....                     | 82  |
| Kräutermagie .....                               | 82  |
| Kesselmagie .....                                | 97  |
| Steinmagie .....                                 | 103 |
| Kerzenmagie .....                                | 109 |



|                                          |     |
|------------------------------------------|-----|
| Das Ogam-Alphabet .....                  | 111 |
| Rituelle Anrufungen von Gottheiten ..... | 120 |
| Beispiel für einen Zauberspruch .....    | 130 |
| Verzeichnisse im Überblick .....         | 133 |
| Duftstoffe .....                         | 133 |
| Kerzenfarben .....                       | 136 |
| Elemente .....                           | 138 |
| Gottheiten .....                         | 140 |
| Stichwortverzeichnis .....               | 147 |

# Keltische Magie und ihre heutige Anwendung



Seit einigen Jahrzehnten wächst das Interesse an alten Glaubensvorstellungen, an heidnischer Religion und Magie. Die Menschen suchen einen Weg, spirituell zu sein und gleichzeitig ihr Leben vorteilhaft zu verändern.

Die keltischen und/oder druidischen Glaubenssysteme werden in der Regel als irisch, britisch und walisisch angesehen. Die Kelten haben allerdings einmal einen großen Teil Westeuropas bevölkert. Die Fundorte von Überbleibseln ihrer Zivilisationen erstrecken sich von Südfrankreich und bestimmten Gebieten Spaniens nach Norden über Deutschland und die Britischen Inseln bis nach Irland.

Es ist nicht nötig, von einem dieser Völker abzustammen, um die keltische Magie anzuwenden. Alles, was man dafür braucht, ist ein Interesse an keltischer Mythologie und der Magie selbst sowie ein tiefes Gefühl für die Natur und ihre Kräfte.

Magische keltische Glaubensvorstellungen sind fest mit der Erde selbst und den Naturgeistern verankert, die die Essenz der gesamten Natur sind. Dazu gehören die vier Grundelemente, aus denen sich die Natur zusammensetzt: Erde,

Luft, Feuer und Wasser. Die alten Kelten hatten ein sehr großes Wissen über die heilenden und magischen Eigenschaften von Pflanzen und Steinen und sie hatten großen Respekt vor ihnen. Sie wußten von den fließenden Kräften der Erde, der Bäume und spezieller Gesteine und nutzten sie. Sie riefen die Naturgeister an, das »kleine Volk« der Iren, die Gnome und Feen der Briten.

Aber die vielleicht stärkste, beinahe einzigartige Glaubensvorstellung bestand in ihrer Verehrung der Großen Mutter, der Mutter- und Kriegsgöttinnen. Die Kelten gehörten zu den wenigen Völkern, die ihren Göttinnen die gleiche Stellung einräumten wie ihren Göttern.

Das soll nicht heißen, daß andere heidnische Religionen die Große Mutter nicht verehrten. Aber bei genauerer Betrachtung werden Sie feststellen, daß die männlichen Gottheiten der meisten anderen Pantheons als wichtiger und mächtiger erachtet wurden. Den Göttinnen wurde bei der Anbetung ihr Platz eingeräumt, solange ihre Anhänger nicht versuchten, die höchste Machtposition zu untergraben, die immer eine männliche Gottheit innehatte.

Im Glauben der Kelten und in ihren Legenden hatten die Göttinnen keine zweitrangige Position. Diese Achtung gegenüber den weiblichen Gottheiten wirkte sich auch auf die keltische Gesellschaft aus. Priesterinnen wurden verehrt. Keltische Frauen waren hoch angesehen, sie waren Kriegerinnen wie Mütter und hatten gleiche Rechte wie Männer.

Schadete das der Gesellschaft oder schwächte es sie? Setzte es die Männer herab? Der Geschichte zufolge sicherlich nicht. Die Kelten waren eins der grausamsten und zugleich spirituell sehr hoch entwickelten Völker der alten Welt, das erst schwach wurde, als es das eindringende Christentum akzeptierte und sich ihm beugte.

Das Leben eines Kelten war mit Magie erfüllt. Die verflochtenen Ornamente auf Schmuck, Kleidung, Besteck und an ihren Häusern sollten das böse Auge abwenden und Flüche zurückschicken. Die Kelten glaubten, daß ihre Gottheiten zu jeder Zeit an jedem Ort erscheinen konnten und daß es die Aufgabe der Menschen war, sie um Hilfe anzurufen. Sie glaubten auch, daß jeder Mensch dazu verpflichtet war, alles zu tun, was er konnte, um sein eigenes Leben zu verbessern, und das bedeutete, daß er kleine und große Zaubereien anwendete. Um dieses Ziel zu erreichen, mußte ein Mensch stets bereit sein zu lernen und zu wachsen.

Wenn Sie die keltische Magie wirksam anwenden wollen, müssen Sie bereit sein, etwas über Pflanzen- und Kräutermagie zu lernen und sie zu nutzen. Sie müssen bestimmte Steine suchen und dazu verleiten, Ihnen zu dienen, und Sie müssen sie sorgsam als Energiequelle hegen. Die Kräfte der Naturgeister und der Elemente müssen geachtet werden. Sie müssen sich mit ihnen anfreunden. Sie müssen die alten Quellen der Gotteskraft suchen, die durch den Glauben entstanden, durch ihn genährt wurden und heute noch existieren.

Aber vor allem müssen Sie alle einengenden Definitionen verbannen. Sie müssen erneut überdenken, was möglich oder unmöglich ist, und sich darüber klar werden, daß nichts unmöglich ist, wenn bestimmte Schritte unternommen werden. Die Anwendung dieser speziellen Maßnahmen ist die Praxis dessen, was heute als Magie bekannt ist.

Bei der Magie blenden wir das, was wir sehen, vorübergehend aus. Wir glauben an das, was wir nicht sehen können, und nutzen es, da wir instinktiv wissen, daß es da ist. In der keltischen Magie nutzen wir diesen unsichtbaren Bereich, indem wir natürliche Kräfte, beziehungsweise die Kräfte der Natur einsetzen, um das Leben zu verbessern.

Die Magie kann man nicht im Labor testen, sezieren und unter ein Mikroskop legen. Die Magie lebt im Geist des Ausübenden und manifestiert sich im praktischen Leben. Die heidnische Magie ist sowohl eine praktische Notwendigkeit als auch Teil einer religiösen Erfahrung. Heiden sind Menschen, die sehr realitätsbezogen leben. Sie wissen, daß man kaum durch einen anderen Menschen gegen den eigenen Willen manipuliert oder kontrolliert werden kann, wenn man in der Lage ist, für sich selbst zu sorgen.

Es ist an der Zeit, daß die keltische Magie wieder ihren eigenen Platz in der Welt einnimmt. Immer mehr Menschen sind unzufrieden und bewegen sich bei ihrer Suche auf alten Pfaden, um die sich häufig Unwahrheiten ranken. Aber die Tatsache, daß die Menschen auf der Suche sind, bringt einen frischen Wind in das Ganze. Der Weg wird klar werden; man wird die alten Weisheiten wiederfinden und praktisch anwenden. Zu denen, die suchen, werden Erfolg und Wachstum kommen. Der Erfolg wird anhand der positiven Veränderung des Lebens sichtbar werden.

Heidnisch denkende Menschen sind in der Regel Neuerer, Denker, sie streben nach Weisheit und spirituellem Wachstum. Sie wissen, daß die positive Veränderung des Menschen und seines unmittelbaren Lebens genauso wichtig ist wie die Vervollkommenung der spirituellen Persönlichkeit oder der Seele. Eine ausgeglichene Persönlichkeit und ein erfolgreiches Leben, wie immer Sie Erfolg für sich auch definieren mögen, sind die wahren Wegweiser auf den alten Pfaden. Diese wertvollen Ziele anzustreben und dort anzukommen, das ist es, worauf es wirklich ankommt, und nicht auf die Meinungen anderer.

Mögen Sie Ihren Weg entlang der alten Pfade zu den Hainen der Weisheit finden.

# Die keltische Magie verstehen



Für die Kelten war Magie so selbstverständlich wie das Atmen. Sie wurde genauso wenig wie die wunderbaren verflochtenen Ornamente nur für besondere Gelegenheiten aufbewahrt. So wie die verschlungenen Muster, die sogar gewöhnliches Besteck verzierten, war die Magie ein Teil des täglichen Lebens.

Die Kelten hatten kein Problem damit, Materielles und spirituelle Erkenntnisse miteinander zu verbinden, da sie klar erkannten, daß das eine im anderen gegenwärtig ist, daß die Materie nur Form gewordener Geist ist. Heute haben wir Schwierigkeiten damit, dieses magische Gesetz anzunehmen. Unser Geist wurde so lange bombardiert, bis wir darauf programmiert waren zu glauben, eine Verschmelzung des Materiellen und Spirituellen sei unmöglich. Doch man hat uns einen Irrtum gelehrt: Daß man nicht materiell orientiert sein kann, wenn man spirituell sein will. Mit materiell orientiert meine ich, daß man sich um sein materielles Wohl kümmert, und nicht etwa, daß man von materiellen Dingen kontrolliert wird. Wenn wir diese Lüge weiterhin glauben, werden wir daran gehindert, durch die Magie das zu erreichen, was wir in unserem Leben brauchen.

Die rituelle Magie löst diese Programmierung auf. Manch-

mal kann das eine drastische Wirkung auf einen Menschen haben, der nicht darauf vorbereitet ist. Die Praxis der Magie wird schnell die verborgene Seite der Magierin/des Magiers hervorbringen. Daher ist es für die Zauberer so wichtig, sich selbst wirklich und wahrhaftig zu kennen und große Selbstdisziplin aufzubringen.

Mit ritueller Magie bezieht man Energie aus einer anderen Existenzebene und verändert sie mit Hilfe spezieller Gedanken, Worte und Praktiken. Das der Magie zugrundeliegende Prinzip besteht darin, Kontakt zu verschiedenen Energiequellen herzustellen, die in einer anderen Dimension existieren. Zauberer tun dies bewußt, da diese Energien eine ungeheure Kraft zu der Energie beisteuern, die für die Manifestation oder Sichtbarwerdung nötig und in uns selbst vorhanden ist. Der Hauptzweck von Ritualen besteht darin, eine Veränderung herbeizuführen, und das können wir nicht erreichen, ohne die Energien miteinander zu kombinieren. Wir benötigen die Unterstützung dieser Energiequellen, die man Götter, Gottheiten und Naturgeister nennen kann.

Alles, was während eines Rituals eingesetzt wird, ist ein Symbol für eine Energie, die auf einer anderen Ebene existiert. Ob der Magier richtig mit der spezifischen Energie in Kontakt kommt und daran glaubt, daß er magische Handlungen durchführen kann, hängt davon ab, wie gut er das entsprechende Symbol kennt, das auf dieser Ebene beziehungsweise in dieser Welt verwendet wird. Die Beschäftigung mit rituellen Symbolen und die Meditation darüber ist ein wichtiger Teil des Lernprozesses.

Damit die Energie der Götter oder die Energiequellen auf unserer Ebene wirksam werden können, muß der Magier einen geschlossenen Kommunikationskreis aufbauen, durch den diese Kraft fließen kann. Das erreicht er durch die rituelle

Verwendung von Symbolen, durch das Ritual selbst sowie durch Visualisierungen und Meditation. Damit die hereinströmende Energie sich nicht zerstreut, bevor sie auf ein bestimmtes Ziel gerichtet wurde, werden die Rituale innerhalb eines zuvor gezogenen, geweihten Kreises durchgeführt. So entsteht ein neutraler Energiebereich, in dem die hereinfließende Energie gebündelt und konzentriert bleibt.

Um mit der richtigen Energiequelle in Kontakt zu kommen, verwenden die Magiere so viele Symbole wie möglich, die eine bestimmte Kraft einer Gottheit repräsentieren. Sie wählen eine Farbe, Duftstoffe, Pflanzen, Steine sowie eine Statue oder ein Bild aus, um ihre Visualisierungen zu unterstützen.

Die Fähigkeit zu visualisieren ist äußerst wichtig, da die Magiere eine Gottesform (auch archetypische Energiequelle genannt) beschwören beziehungsweise so an- und herbeirufen müssen, daß sie in ihnen selbst wirksam wird. Allerdings müssen Sie wissen, daß Sie ein solches archetypisches Wesen nie so beschwören können, daß seine gesamte Kraft in Ihren Körper gelangt. Eine so irdische Struktur wie der menschliche Körper könnte einfach nie eine so geballte Ladung an Energie aufnehmen. Man würde ja auch nicht versuchen, eine Stromleitung mit 440 Volt zu nutzen, wenn man nur 110 Volt benötigt.

Sie sollten sich dessen bewußt sein, daß sich allmählich bestimmte Eigenschaften einer Energiequelle in Ihrer Persönlichkeit festsetzen können, wenn Sie ständig nur eine bestimmte göttliche Kraft anrufen und alle anderen ausschließen. Wenn Sie dies bewußt tun, um positive Ergebnisse zu erzielen, werden diese Veränderungen zu einem wichtigen Teil Ihrer magischen Persönlichkeit. Falls Sie es nicht bewußt tun, können die Veränderungen negative Auswirkungen ha-



ben. Am Ende jedes Rituals wird die göttliche Form oder Kraft entlassen, so daß sie den Wunsch, der während des Rituals geäußert wurde, umsetzen kann. Auf diese Weise kann sich das Anliegen, für das der Magier oder die Magierin das Ritual durchgeführt hat, »manifestieren«, und er oder sie ist in der Lage, in der irdischen Welt wieder zu funktionieren. Wenn Sie die Kraft nach Beendigung des Rituals weiterhin behalten würden, wäre es Ihnen unmöglich, ein normales Leben zu führen.

Die rituelle Magie hilft Ihnen, die Türen zu Ihrem kreativen Geist und Ihrem Unterbewußtsein zu öffnen. Wenn Sie die Magie wirksam anwenden wollen, müssen Sie es schaffen, daß Ihre kreative Seite des Geistes beziehungsweise die rechte Gehirnhälfte arbeiten kann, ohne durch die analytische linke Gehirnhälfte daran gehindert zu werden. Das erreichen Sie durch regelmäßige Visualisierung und Meditation.

Die dominante linke Gehirnhälfte hat in der Regel die Kontrolle. Sie steht in enger Verbindung mit dem bewußten Geist und befaßt sich mit der Realität. Diese Gehirnhälfte veranlaßt uns dazu, uns schuldig zu fühlen und kritisiert uns für Dinge, die wir tun oder nicht tun.

Die kreative rechte Gehirnhälfte ist gänzlich mit dem verbunden, was wir Vorstellung oder andere Welten nennen. Sie ist fähig zu visualisieren. Der starke Glauben, der sich in diesem Gehirnbereich entwickelt, tritt in Kontakt mit den göttlichen Energiequellen und läßt Manifestationen entstehen.

Eins der ersten Dinge, die ein Magier tun muß, besteht darin, seinen unterbewußten Geist so umzuprogrammieren, daß alle alten Botschaften über Mißerfolg und Unzufriedenheit, die dort gespeichert sind, gelöscht werden. Von Kindheit an werden wir von den Menschen in unserer Umgebung

durch Worte und Taten programmiert, die entweder Mißfallen oder Zustimmung ausdrücken. Leider setzt sich diese Programmierung das ganze Leben lang fort. Daher ist es wichtig, sich seine Freunde in jedem Alter sorgfältig auszusuchen, so daß Vorstellungen, die einengend wirken und viele Dinge als Mißerfolg werten, auf ein Minimum reduziert werden. Die Programmierung kann während der Meditation mit Hilfe von bestimmten Techniken in positive Aktionen umgewandelt werden (dies wird im Kapitel »Vorbereitung auf die Magie« genauer erklärt, siehe. S. 22).

Die rechte Gehirnhälfte und der unterbewußte Geist funktionieren am besten, wenn ihnen Symbole präsentiert werden, da die Symbolsprache die Sprache des kreativen Geistes ist. Während des Rituals wird die linke Hälfte durch die Anrufungen, die Hilfsmittel, Kerzen und Bewegungen eingelullt, so daß sie ein Gefühl der Kontrolle hat; denn dies sind ja alles logische, handfeste Dinge. Die linke Gehirnhälfte ist so vereinnahmt, daß sie vergißt, die rechte Hälfte zu kontrollieren. Gleichzeitig werden diese Hilfsmittel und Aktivitäten zu Symbolen für die rechte Gehirnhälfte, die sie für ihre kreative Arbeit nutzt.

Emotionen sind wichtig für die rituelle Magie. Keine unstillen Gefühle, sondern kontrollierte Emotionen. Je mehr Sie bei der Magie emotional beteiligt sind, desto wirksamer sind die Manifestationen. Man muß einen starken Wunsch haben, damit sich etwas manifestiert.

Die Wiederholung spielt ebenfalls eine wichtige Rolle für Manifestationen und die rituelle Arbeit. Bestimmte Zahlen haben eine mystische Kraft; es sind die Zahlen 3, 5, 7 und 9. Die Kelten waren sich der Bedeutung von Wiederholung und Zahlen sehr bewußt. Wenn man Rituale oder einen Zauberspruch 3-, 5-, 7- oder 9mal hintereinander wiederholt, wird

die kreative Leistung der rechten Gehirnhälfte und des unterbewußten Geistes verstärkt. Die Wiederholung wird zur Freud-Leid-Motivation, die den kreativen Geist dahingehend beinflusst, die gewünschte Manifestation hervorzubringen.

Die Zahl 13 ist die wichtigste in der Wicca-Religion. Traditionell hieß es, der siebte Sohn eines siebten Sohnes oder die siebte Tochter einer siebten Tochter sei als Hexe oder Magier geboren. Einer alten Glaubensvorstellung zufolge sind bestimmte Jahre im Leben eines Menschen bedeutungsvolle oder schicksalhafte Jahre. Man ging davon aus, daß dies die siebten und neunten Jahre sind sowie ihr Vielfaches, das sich aus der Multiplikation mit den ungeraden Zahlen 3, 5, 7 und 9 ergibt.

Bei den Kelten und Druiden spielte die Zahl 3 eine wichtige Rolle. Sie wurde als Gleichgewicht zwischen zwei Extremen gesehen. Das druidische Symbol waren die drei Lichtstrahlen. Das Kleeblatt symbolisierte diese Vorstellung lange bevor St. Patrick es dazu verwendete, um die christliche Doktrin zu erklären.

Die Bedeutung der Zahlen wird auch anhand der Beziehungen von bestimmten Zahlen und den Planeten deutlich: Die Sonne, 1 und 4; der Mond, 2 und 7; Jupiter, 3; Merkur, 5; Venus, 6; Saturn, 8; und Mars, 9.

Um wirkungsvoll zu zaubern, müssen Sie daran glauben, daß Sie Dinge geschehen lassen können, daß Sie eine Ihnen innewohnende Kraft haben, Ihr Leben zu verändern. Bis Sie Ihren unterbewußten Geist dementsprechend umprogrammiert haben, wird es länger dauern, bis Manifestationen sichtbar werden. Sie müssen damit anfangen, an Ihrem versteckten oder inneren Selbst zu arbeiten. Sie müssen schlechte Angewohnheiten verändern: zum Beispiel negativ über sich

selbst zu denken, zu lügen, zu betrügen, zu stehlen, Versprechen nicht einzuhalten, Angewohnheiten mit Suchtcharakter. Wenn Sie beginnen, Ihr inneres Selbst zu verändern, werden Sie feststellen, daß die Magie leichter fließen wird. In Ihrem Leben werden sich Gesundheit, Glück und Wohlstand manifestieren.

Einige Schulen magischen Denkens werden Ihnen sagen, daß es egoistisch und falsch ist, wenn Sie für sich selbst zaubern. Das ist eine falsche Annahme, die aus dem jüdisch-christlichen Glauben stammt und überhaupt nichts mit ritueller Magie und dem Zaubern zu tun hat. Wenn Sie für sich selbst nichts erreichen können, besteht auch nur wenig Aussicht darauf, bei anderen etwas zu bewirken.

Damit kommen wir zu einer wichtigen Regel hinsichtlich der Moral in der Magie: Tun Sie, was Sie wollen, wenn Sie keinem Wesen dabei schaden. Sie profitieren nie wirklich davon, wenn Sie einem anderen Wesen durch Zauberei bewußt schaden. Der Rückschlag, den Sie letztendlich auf karmischer Ebene erleiden werden, ist das Risiko nicht wert. Aber man muß auch die andere Seite betrachten. Was geschieht, wenn das Böse sich einfach ungehindert ausbreiten kann? In der Wicca-Religion glaubt man, es schadet allen, wenn man zuläßt, daß etwas Falsches oder Böses ungehindert fortbestehen kann.

Es gibt viele Möglichkeiten, ein Problem mit lästigen Menschen durch den positiven Einsatz der Magie zu lösen. Werden Sie kreativ, wenn Sie schützende Zaubehandlungen durchführen. Sammeln Sie Ideen und schreiben Sie sie wenn nötig auf, bis Sie sicher sind, daß Sie sich aller Möglichkeiten bewußt sind, sich selbst nicht einengen und anderen nicht schaden. Es ist wesentlich, die eigenen Beweggründe für einen Zauber gründlich zu durchdenken.

Die »Vier Kräfte des Magus (Magiers)« ist eine sehr alte Zauberlehre. Sie besteht aus folgenden Elementen: wissen, wagen, willentlich herbeiführen und schweigen. Zu *wissen* bedeutet, das Wissen zu erwerben, um die rituelle Magie anzuwenden; zu *wagen* heißt, sie zu praktizieren; *willentlich herbeiführen* bedeutet, zu erreichen, daß sich Dinge manifestieren, und schließlich sollten Sie darüber *schweigen*, was Sie tun. Die letzte Regel ist besonders wichtig. Über Magie zu sprechen, schwächt den Energiefluß. Das Stillschweigen hält unsympathische Menschen zudem davon ab, negative Gedanken gegen Ihre Bemühungen zu richten. Menschen, die über ihre Zaubehandlungen sprechen, erreichen nie die Ebene der wahren Magie. Ich bin fest davon überzeugt, daß sich eine Kopie der Vier Kräfte und des Wicca-Gesetzes zur Moral in jedem Raum befinden sollte, in dem Rituale durchgeführt werden.

Die alten lateinischen Bezeichnungen für die vier Kräfte des Magus lauten: *noscere*, *audere*, *velle* und *tacere*. Man glaubte, daß diese Kräfte zusammen den Magier ins Gleichgewicht brachten. Es gibt zudem eine Verbindung zwischen den Vier Kräften und den Vier Elementen. *Noscere* (wissen) entspricht dem Element Luft; *audere* (wagen) entspricht dem Element Wasser; *velle* (willentlich herbeiführen) entspricht dem Element Feuer; und *tacere* (schweigen) dem Element Erde. Eine fünfte Kraft *ire* (vorankommen, sich entwickeln) entspricht dem Geist.

Die Kelten kannten die Kräfte der Mondphasen und nutzten sie. Ihr Kalender basierte sogar auf dem Mondjahr. Traditionell finden Zaubehandlungen für die Minderung oder Beseitigung von Problemen in der Zeit nach dem Vollmond bis zum Neumond statt. Dabei erzielt man am Neumondtag und in der Neumondnacht die intensivste Wirkung. Zauber-

arbeit für Zunahme, Wachstum und Gewinn wird in der Zeit nach Neumond bis zum Vollmond durchgeführt, am wirkungsvollsten sind der Tag oder die Nacht bei Vollmond.

Es ist logisch, daß der Mond unseren Körper und unsere Gefühle genauso beeinflusst wie die Gezeiten der Erde. Schließlich besteht der größte Teil des menschlichen Körpers aus Wasser oder Flüssigkeit. Die unterschiedlichen Energiearten der Mondphasen spiegeln sich in unserem Körper wieder. Es ist besser, wenn man sich beim Zaubern nach dem Fluß der Mondenergie richtet, anstatt dagegen zu arbeiten.

Die keltische Magie arbeitet ganz bewußt mit den Kräften planetarer und natürlicher Energien. Es ist eine Magie, die sich in Harmonie mit unserem Planeten, ja mit unserem eigentlichen Selbst befindet. Es ist eine Magie, die Ihr Leben verändern kann.

# Vorbereitung auf die Magie



Die Vorbereitung auf rituelle Magie jedweder Art erfordert Selbstdisziplin und bestimmte Techniken, die man durch Konzentration, Übungen zur gezielten Ausrichtung des Geistes, Visualisierungen und Meditation erlernt. Wenn Sie sich wünschen, physische Manifestationen durch Ihre Zauberhandlungen zu bewirken, ist es von entscheidender Bedeutung, daß Sie diese Übungen wirklich regelmäßig machen.

Bei der Konzentration halten Sie ein Bild oder eine Idee ohne Unterbrechung vor Ihrem inneren geistigen Auge fest. Die Konzentration ist sehr wichtig, Sie müssen alles ausblenden, was nicht direkt mit der rituellen Handlung zu tun hat. Sie dürfen nicht zulassen, daß Gedanken an die Ereignisse des Tages oder Geräusche Ihre Aufmerksamkeit dominieren, egal für wie lange. Wenn solche Dinge sich aufdrängen, müssen Sie sie sofort zur Seite schieben, da sie im Moment unwichtig sind.

Um Ihre Konzentrationskraft zu stärken, sollten Sie zwei Übungen machen. Die erste Übung läßt sich mit einem Minimum an Hilfsmitteln durchführen. Zünden Sie eine Kerze an und stellen Sie sie vor sich auf einen Tisch. Setzen Sie sich bequem hin und betrachten Sie die Flamme. Für die

Augen ist es am angenehmsten, auf den blauen Bereich um den unteren Teil des Doctes herum zu schauen. Lassen Sie Ihren Blick nicht starr werden, sondern blinzeln Sie, wann immer Ihnen danach ist. Nach ein paar Minuten schließen Sie die Augen und suchen die Flamme. Sie wird sich gegen Ihre geschlossenen Augenlider abzeichnen. Bleiben Sie mit Ihren Gedanken bei dem Bild der Flamme und achten Sie darauf, wie lange Sie dieses Bild aufrechterhalten können, bevor Ihr bewußter Geist sich wieder dazwischenschaltet.

Die zweite Übung ist sehr ähnlich, aber man verwendet dabei ein Bild. Wählen Sie eines aus, das Ihnen gefällt. Tarotkarten sind dafür besonders gut geeignet. Stellen oder hängen Sie das Bild in einer für Sie angenehmen Höhe auf und sehen Sie es eine Weile an. Schließen Sie dann die Augen und versuchen Sie, das Bild zu sehen. Halten Sie das Bild so lange wie möglich fest.

Die gezielte Ausrichtung des Geistes ist wichtig für die rituelle Magie, da Sie bei diesem Prozeß Ihr »inneres Auge« beziehungsweise Ihre Aufmerksamkeit auf ein bestimmtes Objekt oder Ziel lenken. Sie müssen eine klare Vorstellung oder ein Bild davon haben, was Sie durch Ihre Zauberhandlung bewirken wollen. Es ist ähnlich wie bei der Konzentration, allerdings ist die Technik, sich auf etwas zu fokussieren, differenzierter. Es ist schwerer, eine Idee mental festzuhalten als ein Bild, das sich in der Vorstellung widerspiegelt.

Es ist nicht nötig, ein Ziel in allen Einzelheiten zu visualisieren. Zu viele Details können die Manifestation zu stark eingrenzen, vor allem, wenn Sie etwas Besseres bekommen können. Sie sollten wissen, was Sie wollen, aber sich niemals auf etwas beschränken. Möglicherweise sind die Götter großzügiger als Sie selbst.



Wenn Sie sich während des Rituals auf Ihre Zauberhandlung konzentrieren, wird das Ihre mentalen Kräfte kanalisieren und dadurch die Aufgabe klarer machen. Der magische Kreis (genauere Erläuterungen dazu siehe S. 26) muß mit einer klaren Ausrichtung und mit Konzentration gezogen und geweiht werden. Wenn Ihnen das nicht gelingt, wird der Kreis kein neutraler Bereich für Sie sein, und mit großer Sicherheit wird er Sie dann bei Zauberhandlungen nicht schützen können.

Bei der nächsten Übung verwenden Sie wieder das Bild oder die Tarotkarte und lassen alle Bilder vor Ihrem inneren Auge entstehen, die Sie damit assoziieren. Versuchen Sie, Bewegung in das Bild zu bringen.

Machen Sie die gleiche Übung mit der Kerzenflamme. Verändern Sie in Ihrer Vorstellung dieses Mal die Größe, Höhe und Farbe der Flamme. Sammeln Sie Bilder, die Sie damit assoziieren, und verfolgen Sie die Bilderkette bis zum Ende. Bei solchen Übungen sind schon überraschende Ideen entstanden.

Die Meditation kann Ihnen sehr dabei helfen, sich zu zentrieren, destruktive Emotionen zu kontrollieren und Erkenntnisse zu gewinnen. Aber sie wird Ihnen auch mehr Achtsamkeit schenken und Ihre Fähigkeit zu visualisieren steigern. All diese Dinge sind bei der Anwendung von Magie nötig, vor allem, wenn Sie konkrete Resultate erzielen wollen.

Die Meditation ist wirklich keine komplizierte Übung, es sei denn, es mangelt Ihnen an Selbstbeherrschung. Falls dem so ist, benötigen Sie die Meditation umso mehr. Entspannende, ruhige Musik schafft einen hervorragenden Klanghintergrund, der leise Geräusche überdeckt und Ihnen hilft, sich zu entspannen. Hängen Sie das Telefon aus, heften Sie

ein »Bitte-nicht-stören-Schild« an die Tür und setzen Sie sich auf einen bequemen Stuhl.

Hören Sie der Musik zu und atmen Sie ein paarmal tief durch. Entspannen Sie sich und lassen Sie zu, daß Sie sich innerlich lösen. Umgeben Sie sich dann mental mit weißem Licht, das Ihnen als Schutz dient. Stellen Sie sich vor, daß Sie auf einer hölzernen Brücke über einem stillen Teich stehen. Lassen Sie all Ihre Probleme ins Wasser fallen und sehen Sie zu, wie das Wasser sich darüber schließt. Das ist eine symbolische Befreiung, die Ihrem unterbewußten Geist anzeigt, daß Sie zur Lösung dieser Probleme eine Antwort benötigen. Visualisieren Sie dann, wie Sie über die Brücke hinübergehen und alles hinter sich lassen.

Nun projizieren Sie sich auf eine Wiese auf der anderen Seite der Brücke. Ein kleiner Bach fließt zwischen dem Gras und den Blumen dahin. Schattige Bäume stehen ringsum. Schlendern Sie über die Wiese und nehmen Sie die friedliche und heilende Atmosphäre in sich auf. Vielleicht sehen Sie die Geister von Menschen oder Naturgeister. Unterhalten Sie sich mit ihnen, wenn Sie möchten.

So lange Sie objektiv bleiben und nicht darauf drängen zu hören, was Sie hören wollen, können Sie die richtige Führung erhalten. Ansonsten werden Sie nur Nachrichten von Ihrem bewußten Geist empfangen, der nicht an das glaubt, was Sie tun.

Während Sie meditieren, befinden Sie sich in einem Astralzustand. Daher ist es immer möglich, daß Sie irgendwann einem Wesen begegnen, das Ihnen Angst macht oder bewirkt, daß Sie sich unwohl fühlen. Falls das geschieht, sollten Sie sich an das weiße Licht erinnern und gehen.

Sie werden in der Lage sein, zu jeder gewünschten Zeit aus der Meditation herauszukommen. Werden Sie sich einfach

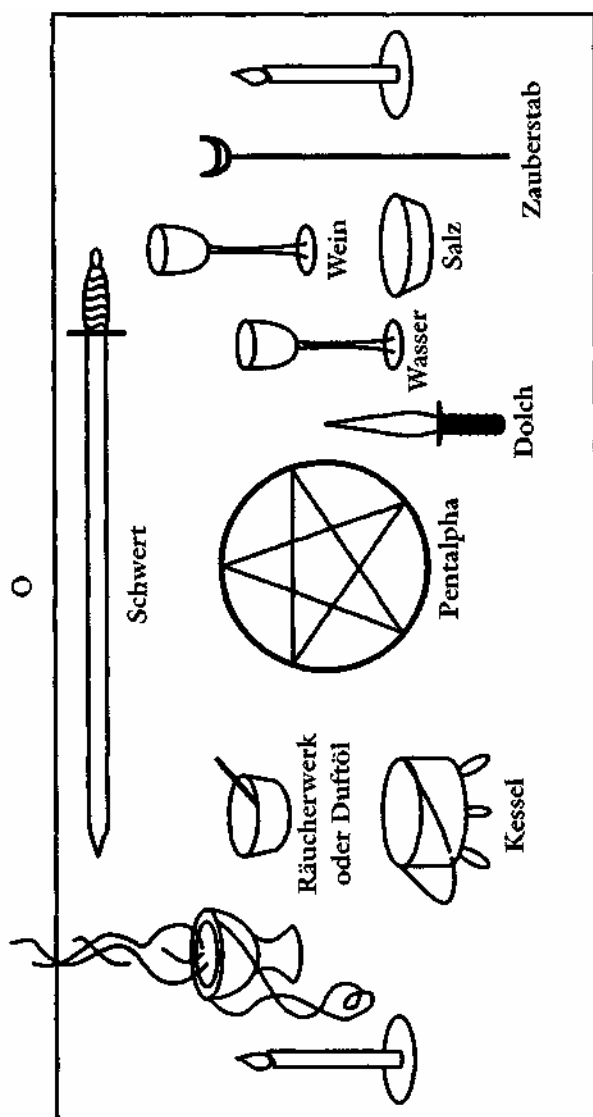
Ihres Körpers bewußt und öffnen Sie die Augen. Wie bei Ritualen spielt Zeit auch bei der Meditation keine Rolle. Zeit ist eine begrenzte Vorstellung, die zur linken Gehirnhälfte und dem bewußten Geist gehört. Wenn Sie mit der rechten Gehirnhälfte und dem unterbewußten Geist arbeiten, hat Zeit überhaupt keine Bedeutung.

Die Symbolik, Ihre Probleme in den Teich fallen zu lassen, ist äußerst wichtig. Es ist keine gute Idee, sich in einen meditativen Zustand zu begeben, ohne das vorher gemacht zu haben. Genauso unklug wäre es, das weiße Licht nicht zu nutzen. Beides sind schützende Maßnahmen, um auszuschließen, daß man negative Schwingungen in eine sonst so fruchtbare Übung mitnimmt.

### *Beispiel für ein Ritual*



Legen Sie alles, was Sie für Ihren Altar und die Zauberhandlungen brauchen, in den Ritual-Bereich hinein. Legen Sie die folgenden Gegenstände auf den Altar (siehe S. 36) oder in seine Nähe: Alles, was Sie für bestimmte Zaubersprüche benötigen; einen Kelch mit etwas frischem Wasser; ein Schälchen Salz; eine Pentalpha-Scheibe (siehe dazu das Kapitel über die Zauber-Hilfsmittel, S. 35); ein Schwert oder einen Dolch; einen Zauberstab; ein Räuchergefäß (vorzugsweise mit Trageketten) mit glühender Kohle; Duftöle oder Räucherwerk; eine oder zwei Kerzen zur Beleuchtung; vier Elemente-Kerzen.



Anordnung der Gegenstände auf dem Altar

Das Verbrennen von Duftstoffen ist einer der ältesten religiösen und magischen Riten. Düfte aller Art haben eine schnelle subtile Wirkung auf den menschlichen Geist und das Unterbewußtsein. Sie sprechen vergangene Erinnerungen an. Meiner Ansicht nach sind Duftöle oder Räucherwerk, die man auf Kohle verbrennt, am besten geeignet. Bitte verwenden Sie keine Grillkohle! Es ist gefährlich, sie in einem geschlossenen Bereich zu verbrennen. Verwenden Sie die leicht brennbaren Tabletten, die speziell für das Verbrennen von Duftstoffen hergestellt werden.

Die Kerzen der vier Elemente sind in der keltischen Magie rot für den Osten; weiß für den Süden; grau für den Westen; schwarz für den Norden. In der Wicca- und Zauber-Tradition sind die Farben gelb für den Osten; rot für den Süden; blau für den Westen; dunkelgrün für den Norden. Beim folgenden Ritual sind die keltischen Farben zuerst aufgelistet, und die Wicca-Farben stehen in Klammern.

Sie versuchen, eine Atmosphäre herzustellen, in der die Zauberei funktionieren kann. Der vom Kerzenschein erleuchtete Raum, das Tragen von speziellen Gewändern und der Rauch von duftendem Öl oder Räucherwerk können jeden Ritualbereich in einen Schrein voller Kraft verwandeln.

Stellen Sie den Altar in die Mitte des Kreises und wenden Sie sich in Richtung Osten. Die keltischen Menschen verehrten den Osten als Ort sich erneuernder Kraft, da hier die Sonne aufgeht. Hören Sie sanfte Instrumentalmusik, entspannen Sie sich und atmen Sie ein paarmal tief durch, um sich zu zentrieren.

Nehmen Sie Ihren magischen Dolch in Ihre Krafthand. Im Osten beginnend visualisieren Sie die mächtige, schützende, silberblaue Flamme, die aus der Spitze der Ritual-Klinge her-

ausschießt. Richten Sie sie auf den Boden. Bewegen Sie sich vom Osten aus im Uhrzeigersinn und ziehen Sie so die magische Grenze. Denken Sie daran, die Enden im Osten überlappen zu lassen, wenn Sie den Kreis abschließen. Sie können den Kreis auch mit dem Zeigefinger Ihrer Krafthand oder mit einem Zauberstab ziehen. Dabei sprechen Sie die folgenden Worte:

*Ich weihe diesen Kraftkreis den alten Göttern.*

*Hier mögen sie sich manifestieren und ihr Kind segnen.*

Bewegen Sie sich, immer noch ostwärts blickend, zum Altar zurück. Heben Sie Ihren Dolch oder Zauberstab zum Gruß und sprechen Sie die folgenden Worte:

*Dies ist eine Zeit, die keine Zeit ist.,*

*An einem Ort, der kein Ort ist,*

*An einem Tag, der kein Tag ist.*

*Ich stehe auf der Schwelle zwischen den Welten,*

*Vor dem Schleier der Geheimnisse.*

*Mögen mir die Alten helfen und mich*

*Auf meiner magischen Reise beschützen.*

Stellen Sie den Wasserkelch auf die Pentalpha-Scheibe. Halten Sie Ihren Dolch darüber und sprechen Sie die folgenden Worte:

*Große Mutter, segne dieses Geschöpf des Wassers für Deine Dienste.*

*Möge ich mich immer an die Kesselwasser der Wiedergeburt erinnern.*

Halten Sie Ihren Dolch nun über das Salz und sprechen Sie die folgenden Worte:

*Große Mutter, segne dieses Geschöpf der Erde für Deine Dienste.*

*Möge ich mich immer an die gesegnete Erde erinnern, an ihre vielen Formen und Wesen.*

Streuen Sie etwas Salz ins Wasser, halten Sie den Kelch dann hoch und sprechen Sie die folgenden Worte:

*Große Mutter, ich erweise Dir meine Ehre.*

Im Osten beginnend versprengen Sie die Wasser-Salz-Lösung nun locker am Rand des Kreises. Bewegen Sie sich dabei im Uhrzeigersinn. Stellen Sie den Kelch wieder auf den Altar. Halten Sie Ihren Dolch über das brennende Räuchergefäß und sprechen Sie die folgenden Worte:

*Großer Vater, segne dieses Geschöpf des Feuers für Deine Dienste.*

*Möge ich mich immer an das heilige Feuer erinnern, das in der Gestalt jedes Geschöpfs tanzt.*

Halten Sie Ihren Dolch über das Duftöl oder Räucherwerk und sprechen Sie die folgenden Worte:

*Großer Vater, segne dieses Geschöpf der Luft für Deine Dienste.*

*Möge ich immer auf die Geist-Winde hören, die die Stimmen der Alten zu mir bringen.*

Geben Sie etwas Duftöl oder Räucherwerk auf die brennende Kohle. Geben Sie nicht zuviel von dem Duftstoff in das Räuchergefäß, da eine kleine Menge in einem geschlossenen Raum schon sehr intensiv wirkt! Heben Sie das Räuchergefäß an den Ketten hoch und berühren Sie damit kurz die Pent-alpha-Scheibe. Heben Sie das Räuchergefäß dann hoch und sprechen Sie die folgenden Worte:

*Großer Vater, ich erweise Dir meine Ehre.*

Tragen Sie das Räuchergefäß im Uhrzeigersinn im Kreis herum. Beginnen Sie wieder im Osten damit. Bringen Sie es dann zum Altar zurück.

Gehen Sie zum östlichen Viertel des Kreises. Zünden Sie die rote (gelbe) Kerze an und heben Sie die Hand zum Gruße. Statt mit Ihrer Hand können Sie das Element auch mit Ihrem Dolch grüßen:

*Ich rufe Euch an, Ihr Luftkräfte, werdet Zeugen dieses Ritus und beschützt diesen Kreis.*

Im südlichen Viertel zünden Sie die weiße (rote) Kerze an und begrüßen das Element:

*Ich rufe Euch an, Ihr Feuerkräfte, werdet Zeugen dieses Ritus und beschützt diesen Kreis.*

Bewegen Sie sich nun zum westlichen Viertel; zünden Sie die graue (blaue) Kerze an und heben Sie die Hand zum Gruße:

*Ich rufe Euch an, Ihr Wasserkräfte, werdet Zeugen dieses Ritus und beschützt diesen Kreis.*



Gehen Sie zum Schluß nach Norden; zünden Sie die schwarze (grüne) Kerze an und begrüßen Sie das Element:

*Ich rufe Euch an, Ihr Erdkräfte, werdet Zeugen dieses  
Ritus und beschützt diesen Kreis.*

Gehen Sie zum Altar in der Mitte zurück und stellen Sie sich so hin, daß Sie in Richtung Osten blicken. Heben Sie Ihre Arme zum Gruß:

*Dieser Kreis ist nun erstellt,  
Ringsum die Kraft ihn zusammenhält.  
Ich stehe zwischen den Welten,  
Der Schutz, der soll jetzt gelten.*

Fahren Sie nun mit Ihrer Zauberhandlung oder Zeremonie fort. Wenn alles abgeschlossen ist, halten Sie Ihre Hand oder den Dolch über den Altar und sprechen die folgenden Worte:

*Bei der Kraft der alten Götter,  
Ich binde alle Kraft in diesem Kreis  
An diesen Zauber. So soll es sein.*

Wenn Sie bereit sind, das Ritual zu beenden, löschen Sie die rote (gelbe) Kerze mit den Worten:

*Gehet in Frieden, oh Ihr Luftkräfte.  
Mein Dank und Segen.*

Gehen Sie zum Süden, löschen Sie die weiße (rote) Kerze und sprechen Sie die folgenden Worte:

*Gehet in Frieden, oh Ihr Feuerkräfte.  
Mein Dank und Segen.*

Die graue (blaue) Kerze im Westen löschen Sie mit den Worten:

*Gehet in Frieden, oh Ihr Wasserkräfte.  
Mein Dank und Segen.*

Beenden Sie das Ganze, indem Sie die schwarze (grüne) Kerze im Norden löschen. Sprechen Sie die folgenden Worte:

*Gehet in Frieden, oh Ihr Erdkräfte.  
Mein Dank und Segen.*

Kehren Sie dann zum Altar in der Mitte zurück und sprechen Sie die folgenden Worte:

*An alle Wesen und Kräfte des Sichtbaren und Unsichtbaren, gehet in Frieden.  
Möge immer Harmonie zwischen uns bestehen.  
Mein Dank und Segen.*

Schneiden Sie den Kreis mit einer rückwärts gerichteten Bewegung des Dolches oder Schwertes auf, um alle noch vorhandene Kraft freizusetzen. Sprechen Sie die folgenden Worte:

*Der Kreis ist geöffnet, aber es bleibt noch immer ein Kreis.  
Um mich herum und durch mich hindurch fließt immer  
seine magische Kraft.*

Nehmen Sie alle magischen Werkzeuge mit und räumen Sie den Altar auf. Lassen Sie die Kerzen noch an ihrem Platz herunter brennen. Sie haben ein Ritual abgeschlossen. Durch Übung wird die Kraft leichter und freier fließen. Sie werden mehr Selbstvertrauen gewinnen. Bald werden Sie sich auf die Zeit freuen, die Sie zwischen den Welten mit den Alten verbringen.

## Zauber- Hilfsmittel



Es ist sehr schwierig, die Magie zu erklären, aber wir wissen, daß sie funktioniert. Die Ergebnisse der Zauberhandlungen sprechen für sich selbst. Normalerweise wird die Zauberei mit Hilfe verschiedener Bewegungen, Worte und Objekte durchgeführt, die dem unterbewußten Geist signalisieren, daß etwas Außergewöhnliches getan werden muß. Der Erfolg der Magie hängt nicht von kunstvollen oder teuren Hilfsmitteln ab, sondern von dem Glauben, dem Gefühl und der Disziplin, die Sie in die Rituale einbringen. Ein halbherziges Herumspielen mit der Magie wird keine Ergebnisse bringen.

Die Hilfsmittel oder Objekte, die verwendet werden, um einen Zauber entstehen zu lassen, sind essentiell, obwohl sie nichts weiter als einfache Hilfsmittel sind. Es wohnt ihnen keine Kraft inne, aber sie fokussieren die Kraft in Ihnen und stimmen sie auf die Aufgabe ab. Es sind visuelle und manuelle Hilfsmittel oder Symbole, die dabei helfen, den unterbewußten Geist anzusprechen und ihn zu überreden, den gewünschten Zauber zu bewirken. Jede magische Erfüllung ist Ausdruck des Willens eines Zauberers und der Fähigkeit, diesen Willen umzusetzen.

Für jeden Zauber sollte man am besten möglichst viele

Symbole der Gottheit zusammenstellen, die die Manifestation repräsentiert, die Sie gerne hätten. Dazu gehören spezielle Farben und Duftstoffe, Statuen oder Bilder, Pflanzen oder Kräuter und sogar der Einsatz von Steinen oder Mineralien. Um Ihnen bei der Auswahl zu helfen, habe ich in einem Kapitel alle wichtigen keltischen Gottheiten aufgeführt, die in diesem Buch erwähnt werden (siehe »Verzeichnisse im Überblick«, S. 140).

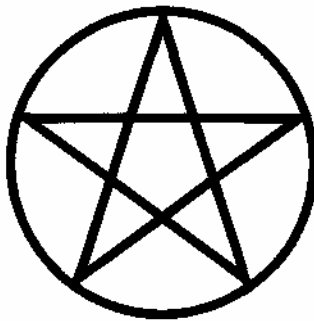
Wichtige Hilfsmittel für die Arbeit mit keltischer Magie sind: Altar; Kessel; Pentalpha; Zauberstab; Stock; Stirnreif; Armband; Kelche; Räuchergefäß; Messer; Schwert; spezielle Gewänder; Kerzen; Kräuter; Steine.

Zunächst einmal benötigen Sie einen Altar oder Arbeitsbereich. Ideal ist ein eigener Raum dafür, aber nur wenige von uns leben in einer idealen Situation. Der Altar kann ganz einfach sein und aus einem Couchtisch oder einer Kommode bestehen, die gleichzeitig als Möbelstück genutzt wird. Eine kleine Kommode auf Rollen ist eine gute Investition. In den Schubladen können Sie Ihre Utensilien aufbewahren und dank der Rollen können Sie die Kommode an einen bestimmten Platz in dem Raum schieben, in dem Sie arbeiten möchten. Die Kommode sollte breit und lang genug für Ihre Zaubergegenstände sein, und sie sollte eine bequeme Höhe haben, ob Sie nun stehen, knien oder sitzen wollen.

Den Altar kann man mit schmalen verschiedenfarbigen Tüchern behängen. Die Farben der Tücher sollten dabei auf den jeweiligen Zauber abgestimmt sein. Der mit dem Geist verbundene Altar dient als Erdungsstation, um Ihren Zauber auf dieser Existenzebene Realität werden zu lassen.

Ein großer oder kleiner Wasserkessel mit einem Griff ist für die keltische Magie sehr wichtig. Er steht für das Element Wasser. Der Kessel wird in vielen keltischen Mythen erwähnt

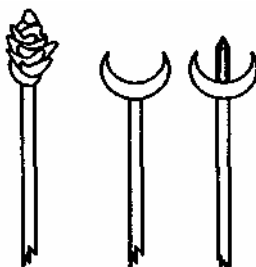
und immer mit magischen Geschehnissen in Verbindung gebracht. Schwarzes Gußeisen ist das beste und traditionellste Material für den Kessel, aber er kann auch aus einem anderen Metall bestehen. Wenn er mit Wasser gefüllt ist, kann der Kessel ähnlich wie ein schwarzer Spiegel oder eine Kristallkugel zum Wahrsagen genutzt werden. Bei manchen Zaubervorgängen stellt man Kerzen in den Kessel und läßt sie dort ganz herunterbrennen. So ist er ein Allzweck-Hilfsmittel und ein wesentlicher Bestandteil Ihrer keltischen Zaubehandlungen.



Das Pentagramm, ein fünfzackiger Stern, bei dem eine der Spitzen nach oben weist, ist ein Geistsymbol, das im Wicca und in anderen heidnischen Ritualen verwendet wird. Frühe Darstellungen des Pentagramms wurden bei babylonischen Funden entdeckt. Das Pentagramm, auch Drudenfuß, Zaubererfuß, Hexenfuß und Koboldskreuz genannt, kann - auch auf unsichtbare Weise - in Türen und Fenster eingraviert werden, um Unheil abzuwehren. Dieses Symbol war auf Sir Gawains Schild gemalt. Eine kraftvolle Form des Pentagramms ist der versteinerte Stängel der Seelilie.

Ein Pentagramm ist häufig in eine Holz- oder Metallscheibe eingraviert oder darauf gemalt (manchmal ist es zudem mit Halbedelsteinen verziert). Diese Scheibe bezeichnet man als Pentalpha. Sie wird als Kraftpunkt verwendet, um rituelle Objekte wie einen Kelch mit Wasser oder Wein, Amulette und Hilfsmittel zu weihen. Man kann sie auch einsetzen, um ungezügelte Elemente zu kontrollieren.

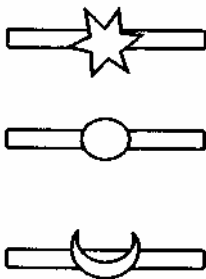
Traditionell sollten sowohl der Zauberstab als auch der Stock aus Holz bestehen und von der Person gefertigt werden, die sie verwenden wird. Wenn Sie sie kaufen oder machen lassen, sollten Sie sie mit Ihren Schwingungen anreichern, bevor Sie sie benutzen. Das geht ganz einfach. Nehmen Sie die Objekte häufig in die Hand und senden Sie bewußt Ihre positiven Gedanken hinein. Zauberstab und Stock lassen sich aus natürlich geformten Ästen gestalten oder aus Holzstäben, die man mit Kristallen und Holzperlen versieht.



Die Länge des Zauberstabs richtet sich danach, wie es für Sie angenehm ist, aber er sollte nicht länger als Ihr Unterarm sein; der Stock sollte mindestens bis zu Ihrer Schulter reichen. Manchmal befestigen Männer einen kleinen Zapfen (zum Beispiel einen Tannenzapfen) an der Spitze ihres Zauberstabs. Ich habe keltische Zauberstäbe für Frauen gesehen,

an deren Ende sich entweder ein Kristall oder eine Mondsichel befand. Der Stab ist ein Zauberhilfsmittel; der Stock symbolisiert das magische Wissen sowie das Recht, Gottheiten oder archetypische Kräfte um etwas zu bitten. Sie gehören beide zum Luftelement.

Der Stirnreif und das Armband repräsentieren Ihre eigenen männlichen oder weiblichen Energien, mit denen Sie arbeiten; mit anderen Worten: Ihr ganz persönliches Selbst. Frauen tragen am häufigsten silberne oder silberfarbene Reife oder Bänder. Der Stirnreif für Frauen ist oft mit einer nach oben geöffneten Mondsichel verziert. Männer verwenden einen goldenen Reif oder ein goldfarbenes Metall; ihre Stirnreife sind mit einem Sonnensymbol verziert. Die Sonne kann durch einen einfachen Kreis oder durch einen Kreis mit Strahlen dargestellt werden. Stirnreif und Armband sowie alle persönlichen Talismane gehören zum Geistelement.



Die Kelche können jedwede Form, Größe und Beschaffenheit haben. Sie dienen als Gefäß für Wasser oder Wein, aber gelegentlich werden sie auch leer verwendet. Wenn Sie vorhaben, einen Kelch als Gefäß für Wein zu benutzen, sollten Sie keinen Kupfer- oder Zinnkelch verwenden, es sei denn, er



ist innen mit Silber beschichtet. Wein reagiert nämlich mit diesen Metallen, so daß eine giftige Lösung entsteht. Holz, Keramik, Steingut, Glas oder Silber sind geeignete Materialien. Der Kelch gehört ebenso wie der Kessel zum Wasserelement.

Ein gutes Räuchergefäß ist sehr wichtig, vor allem, wenn Sie vorhaben, gute Duftstoffe zu verwenden, die auf Kohle verbrannt werden. Wählen Sie ein Gefäß, das einen Fuß oder Sockel hat. Geben Sie zunächst eine Schicht frischen Sand hinein, da es sich dann leichter reinigen läßt und der Sand auch die Hitze, die auf den Altar strahlt, vermindert. Wenn Sie vorhaben, das Gefäß zu bewegen, während es heiß ist, sind Ketten nötig.

Wenn Ihr Räuchergefäß keine Ketten hat, können Sie leicht einen Zusatz basteln. An einem Metallring, der etwas kleiner ist als die Schale des Gefäßes, befestigen Sie vier dünne Kettenstücke. Diese befestigen Sie dann an einem kleineren Ring, an dem man das Gefäß tragen oder aufhängen kann. Das Räuchergefäß setzen Sie dann in den größeren Metallring. So können Sie es an den Ketten hochheben oder umhertragen. Das Räuchergefäß repräsentiert das Feuerelement und kann daher auch für Zaubersprüche verwendet werden, bei denen es erforderlich ist, Papier zu verbrennen.

Der Dolch sollte am besten neu sein. Seine Form und Größe sollten sich danach richten, was Sie anspricht. In der Wicca-Tradition ist der Griff in der Regel schwarz und die Klinge auf beiden Seiten geschärft. Diese sollte allerdings nicht länger sein als Ihre Hand. Die Klinge sollte zudem aus einem Metall bestehen, das man schleifen kann, da Sie dieses Messer dazu verwenden werden, um Kräuter zu schneiden und etwas in Kerzen einzuritzen.

Wenn Sie ein gebrauchtes Messer kaufen, sollten Sie sehr

sicher sein, daß keine negativen Schwingungen daran haften. Sie können das überprüfen, indem Sie darauf achten, welche Gefühle bei Ihnen entstehen, wenn Sie das Messer in der Hand halten. Wenn negative Schwingungen vorhanden sind und Sie das Messer trotzdem haben wollen, sollten Sie es in Ihrem Kreis reinigen, indem Sie es mit geweihtem Wasser besprengen und es durch duftenden Rauch ziehen. Messer und Schwert gehören zum Feuerelement.

Das Schwert ist, wie der Stock, ein Hilfsmittel, mit dem man gebietet. Es wird nicht oft verwendet, aber für bestimmte Zaubehandlungen ist es nötig. Seine Größe, Machart und Länge sollten sich nach Ihrem Geschmack richten; achten Sie aber darauf, daß Sie das Schwert ohne Schwierigkeiten handhaben können. So können beispielsweise das Gewicht und die Länge eines schottischen Claymore-Schwertes nach einigen Minuten schon zu einem wahren Ausdauertest werden. Für eine Frau ist ein Schwert mit einer Länge von 40 bis 60 Zentimetern eine gute Wahl.

Kerzen, die sowohl das Element Luft als auch das Element Feuer repräsentieren, werden für viele Zwecke eingesetzt: von der Beleuchtung des Altars bis hin zu speziellen Verwendungen bei Zaubersprüchen. Die Zusammensetzung des Waxes ist nicht so wichtig wie die Farben. Die benötigten Farben sind: Weiß, Schwarz, Rot, Rosa, Orange, Gelb, Grün, Blau, Lila, Braun, Magenta, Indigo, Gold und Silber. Die Bedeutung der Farben finden Sie im Überblick auf Seite 136.

Kräuter sollten am besten von den Magiern selbst gesammelt werden. Dabei sollten Sie Ihren eigenen Ritual-Dolch verwenden. Allerdings ist das nicht immer möglich, vor allem, wenn Sie in einer Stadt wohnen oder wenn bestimmte Kräuter benötigt werden, die nicht in Ihrer Gegend wachsen. Wenn Sie eine größere Menge eines Krautes kaufen, das Sie

einmal verwenden wollen, sollten Sie es in einem gut verschlossenen Glas oder einem Keramikgefäß vor Hitze und Sonne geschützt aufbewahren. Kräuter gehören zum Element Erde. Eine Auflistung ihrer Verwendungsmöglichkeiten finden Sie ebenfalls in der Übersicht auf Seite 133.

Farbige Steine verschiedener Formen und Größen werden bei einigen keltischen Zauberhandlungen verwendet. Egal, ob Sie sie kaufen oder selbst suchen, Sie sollten sichergehen, daß ihre Schwingungen Ihnen angenehm sind. Es gibt keine festgelegte Anzahl von Steinen, allerdings werden nie mehr als dreizehn auf einmal eingesetzt. Als Erdelemente spielen sie bei keltischen Zaubervorgängen eine wichtige Rolle. Kristalle und andere Steine sind in ihrem natürlichen Zustand gute Leiter magischer Energie und müssen vor der Verwendung nicht geschliffen werden.

Steine der folgenden Farben sind von Nutzen, wobei es bei den genannten lediglich auf die Farbe ankommt: Rosa (Rosenquarz), Rot (roter Jaspis, Karneol), Gelb (Bernstein, Topas, Citrin), Orange (Karneol), Blau (Lapislazuli, Labradorit), Grün (Jade, Malachit, Amazonit), Weiß (Mondstein, Quarz, Bergkristall), Braun (Tigerauge, Rauchquarz), Schwarz (Onyx, Obsidian), Lila (Amethyst, Quarz, Beryll).

Ihre Sammlung muß aber keinen dieser Steine enthalten. Sie kann aus einfachen Steinen bestehen, die Sie beim Spaziergehen aufgesammelt haben; Sie müssen nicht einmal wissen, um welche Steine es sich handelt. Es kommt lediglich darauf an, daß sie die richtige Farbe haben und sich für Sie gut anfühlen.

Es gibt vier Ergänzungen zu Ihren Steinen, die für bestimmte Zauberhandlungen wesentlich sind. Es handelt sich dabei um den Mondstein, den Pyrit (Katzengold), den Bergkristall und den Magnetit.

Ein Amulett oder ein Schmuckstück kann dem Magier als Schutz und als Impuls für die magische Transformation dienen, die während der Ausübung des Rituals stattfindet. Wenn man das Schmuckstück besingt, »verzaubert« man es, und es wird auf diese Weise auch zum Glücksbringer. Sich ein Amulett zuzulegen (das versteckt getragen werden sollte, wenn man es jeden Tag bei sich hat), kann das Selbstvertrauen eines Menschen wiederherstellen beziehungsweise stärken. Dadurch verändert sich auch das Schicksal. Es gibt einige alte Symbole, die für ihre Schutz- und Glückskräfte bekannt waren: zum Beispiel das Pentagramm und der sechszackige Stern, auch Salomonssiegel genannt. Obwohl ein Amulett kein Hilfsmittel für Rituale ist, erachten die meisten Magiere es als wertvoll.

Wenn Sie beim Zaubern geschickter werden, möchten Sie vielleicht noch andere Wahrsagehilfen wie zum Beispiel Tarotkarten verwenden. Man weiß, daß die alten Kelten mit Zeichen versehene Steine und Holzstückchen auswarfen. Wir können davon ausgehen, daß sie das Ogam-Alphabet (siehe S. 111) oder irgendwelche Bilder enthielten.

Ein Gewand, das Sie nur für die Zauberhandlungen anlegen, ist das letzte Element Ihrer magischen Utensilien. Es kann schlicht oder verziert sein und jede Farbe haben, die Sie anspricht, die Ihnen ein »magisches« Gefühl vermittelt. Es ist schön, mehr als ein Gewand zu haben, jedes in einer anderen Farbe. Die Farben kann man den Kerzenfarben entsprechend auswählen, die im Überblick auf Seite 136 angegeben sind.

Etwas, das Sie sich selbst aussuchen sollten, auch wenn es kein wirkliches »Hilfsmittel« ist, ist ein magischer Name. Dieser Name sollte ganz persönlich sein. Verraten Sie ihn niemals jemand anderem, es sei denn, Sie arbeiten mit einem an-

deren, angesehenen Magier zusammen. Wenn Sie beim Betreten des Kreises einen magischen Namen annehmen, präsentieren Sie sich den göttlichen Kräften als eine andere Person, als jemand, der qualifiziert ist, sich ihnen zu nähern und Zauberhandlungen durchzuführen.

Stellen Sie Ihren Altar oder Tisch so auf, daß Sie in Richtung Osten blicken können. Wenn Sie mit der Magie vertrauter sind, können Sie, wenn Sie möchten, den Altar auch anders ausrichten. Solange Sie aber noch nicht so erfahren sind, sollten Sie am besten nach Osten gerichtet stehen. Um die geeignete Richtung für fortgeschrittenere Zauberhandlungen herauszufinden, können Sie nachschlagen, auf welchen Bereich sich die rituelle Arbeit jeweils bezieht (siehe Seite 138).

Die magischen Hilfsmittel besorgt man im Idealfall während eines langsamen fortschreitenden Prozesses. Die Wicca sagen, man dürfe nie über den Preis eines Ritual-Objekts feilschen. Man muß nicht alles auf einmal finden oder kaufen. Es liegt eine besondere Freude darin, den richtigen Stein oder das richtige Hilfsmittel zu entdecken, manchmal recht unerwartet an einem höchst ungewöhnlichen Ort.

# Keltisches Wicca



Hexerei beziehungsweise Wicca ist sowohl eine Religion als auch ein magisches System. Aber es ist auch eine Lebensart, eine bestimmte Weise, die Dinge, die uns umgeben, zu betrachten. Das Wort Wicca oder Hexe (engl.: witch; Anm. d. Übers.) stammt aus dem Angelsächsischen und bedeutet die oder der Weise. Ursprünglich war das Wort für eine männliche Hexe *Wicca*, und für eine weibliche Hexe *Wicce*. Aber heute ist das gebräuchliche Wort für beide Wicca.

Hexen sind praktisch veranlagt, sie forschen nach versteckten Kräften und geheimem Wissen und passen sich in der Regel den »gesellschaftlich akzeptierten« Formen nicht an. Manch einer, der den Fehler beging, eine echte Hexe zu schikanieren, hatte am Ende eine sehr lange Pechsträhne.

Die weiblichen und männlichen Aspekte der Natur wurden bei den Kelten durch die weiße Mondgöttin und den gehörnten Gott personifiziert. Die weiße Mondgöttin und ihr Gemahl, der gehörnte Gott, gehören zu den ältesten Gottheiten. Die Wicca glauben, daß alle Götter ein Gott und alle Göttinnen eine Göttin sind und daß beide vereint sind.

Sowohl die Wicca als auch die Kelten glauben an eine andere Welt, die aus menschlichen Geistern und aus Naturgeistern besteht. Mächtige Hexen aus der Vergangenheit sind

dem Glauben der Wicca zufolge immer noch in der Lage, denjenigen zu helfen, die diese Kunst heute praktizieren. Die Kelten waren überzeugt, daß tote Vorfahren dies ebenfalls konnten. Die meisten heidnischen Gruppen glauben an Reinkarnation und das durch das Karma bestimmte Schicksal.

Zeremonienmagier und Wicca glauben beide an eine Astralebene. Diese Anderswelt-Ebene setzt sich aus einer anderen Art von Energie zusammen, die in einem höheren Tempo vibriert als die irdische Welt. Gleichzeitig umgeben und durchdringen sich die Astralebene und diese Welt. Die Astralebene ist sehr empfänglich für Gedanken und Emotionen. Die Seelen von Naturgeistern, Tieren und Wesen, die durch viele intensiv projizierte Gedanken geschaffen wurden, halten sich in bestimmten Bereichen dieser Ebene auf.

Auch Menschen leben in einem Astralkörper nach ihrem Tod weiter. Solange sie noch in dieser Welt sind, können Menschen im Schlaf oder durch bewußte Außer-Körper-Techniken auf der Astralebene reisen. Das ist der Realitätsgehalt, der den alten Geschichten von fliegenden Hexen zugrunde liegt.

Die Wicca und viele Magier wählen einen geheimen Namen für sich aus, den sie nur während der Rituale verwenden. Die Verwendung dieses magischen Namens hilft ihnen, ihren Geist von der alltäglichen Welt zu trennen und sich auf die übernatürliche Arbeit vorzubereiten. Auf diese Weise können auch Sie selbst sich überzeugen, daß Sie eine völlig andere Person sind, die in der Lage ist, paranormale Handlungen innerhalb des gezogenen Kreises auszuführen.

Monatliche Wiccatreffen finden bei Vollmond oder kurz vorher beziehungsweise nachher statt. Bei Vollmond sind übernatürliche Fähigkeiten am stärksten ausgeprägt. Acht Feste, die Sabbate genannt werden, runden das Jahr ab. Die

vier größeren Sabbate sind: *Imbolc*, *Beltene*, *Lugnasa* und *Samhain*. Die vier weniger bedeutenden Sabbate sind die Tagundnachtgleichen und die Sonnenwenden.

Zur Zeit der Tagundnachtgleichen ist der Kraftfluß sehr stark und eignet sich besonders dafür, mit Gedanken oder Vorstellungen zu zaubern, bei denen es um Wachstum geht. Die Phasen der Sonnenwenden sind ruhiger. Es ist eine Zeit, um seine Energie neu einzuteilen und eine Zeit für Lobpreisungen. Die übrigen Feste, beziehungsweise die vier großen Sabbate, setzen zu jedem Jahresviertel Energieströme frei.

Magier und Wicca wissen, daß scheinbare Gegensätze von Materie, Form, Energie und Kraft in Wirklichkeit gar nicht gegensätzlich sind. Es handelt sich lediglich um verschiedene Manifestationen ein und derselben Sache. Auch den Kelten war das bewußt.

Die heidnischen Wicca und Kelten glauben, daß diese Welt nur ein Teil der Realität ist und daß Göttlichkeit Männliches und Weibliches vereint. Ihnen zufolge verfügen Menschen über mehr als fünf Sinne, und sie können so ausgebildet werden, daß sie die anderen Welten wahrnehmen können. Die höchste Schöpferkraft oder der Gott hinter den Göttern ist nach ihrer Vorstellung die unerklärliche Lebenskraft des Universums. Ihr Pantheon von Göttern und Göttinnen, die über verschiedene Teile der Natur herrschen, setzt sich lediglich aus verschiedenen Aspekten dieser Lebenskraft zusammen.

Ihrer Ansicht nach ist es logisch, an die Reinkarnation anstatt an die Auslöschung beim Tod zu glauben, da nichts in diesem Universum völlig vernichtet werden kann, lediglich die Form verändert sich. Das Karma ist fest mit der Reinkarnation verflochten, und es bedeutet ganz einfach, daß jede Handlung eine gleichartige Reaktion hervorruft; es ist nicht unbedingt eine Strafe.



Die Wicca-Religion und die keltische Religion lehren, daß die Seelen in den Phasen zwischen Reinkarnationen im Land der Feen weilen, einem heidnischen Paradies, das bei den Kelten *Tir na nOg* oder das »Land der Jugend« genannt wird. Die keltische Erklärung, daß dieses Land, in dem sich das Leben nach dem Tod abspielt, zusammen mit unserer Welt existiert, setzt es mit der Astralebene gleich.

Eine natürliche und kraftvolle Form des magischen Kreises ist der Hexenring aus dunklerem Gras oder Pilzen, vorausgesetzt natürlich, daß Sie mit den »kleinen Leuten« auf gutem Fuß stehen. Falls nicht, sollten Sie ihren heiligen Ort besser in Ruhe lassen.

Bestimmte Gesten und Körperhaltungen innerhalb eines Wicca-Kreises haben bestimmte verborgene Bedeutungen. Wenn eine Priesterin zum Beispiel mit geschlossenen Beinen und vor der Brust verschränkten Armen im Kreis steht, verkörpert sie den Gott des Todes und des Jenseits. Wenn sie sich mit gespreizten Beinen und ausgestreckten Armen hinstellt, symbolisiert sie die Göttin des Lebens und der Wiedergeburt.

Das »Buch der Schatten« beziehungsweise das »Kochbuch«, wie eine Freundin es nennt, ist ein Wicca-Buch, in dem Hexen Rituale, Anrufungen und Zaubersprüche aufschreiben. Es heißt so, weil alles, was in ihm enthalten ist, nur ein Schatten der Realität der Anderswelt ist.

Im Kreis herumzutanzten ist ein hervorragender Weg, um Kraft aufzubauen. Der Anführer muß sich der anschwellenden Kraft bewußt sein und sie zum richtigen Zeitpunkt auf ein bestimmtes Ziel richten. Durch magische Tanzformen kann man selbst eine leichte Hypnose und einen ekstatischen Zustand in sich hervorrufen. Wenn man in einem spiralförmigen Muster ins Zentrum des magischen Kreises hinein-

und dann wieder heraustranz, symbolisiert das den Eintritt in die Geheimnisse der Anderswelt. Die alten Barden bezeichneten es als Ort des Kessels der Inspiration, und keltische Helden nannten es die Spiralburg. Der Spiraltanz symbolisiert den spirituellen Eintritt in diese Burg.

Für die keltischen Menschen wurde die dreifache Göttin oder die drei Aspekte der Göttin durch *Anu* oder *Danu* als Jungfrau, *Badb* als Mutter und *Macha* als alte Frau repräsentiert. Für die walisischen Kelten war die Jungfrau *Blodeuwedd*, die Mutter *Arianrod* und die alte Frau *Ceridwen*. Sogar zur arturianischen Zeit finden wir die gleiche Triade: *Elaine* als Jungfrau, *Margawse* als Mutter und *Morrigan* als alte Frau.

Die Jungfrau spielt für den Fortbestand allen Lebens eine zentrale Rolle; ihre Farbe ist weiß und symbolisiert Unschuld und das Neue. Sie ist der Frühling, die Morgendämmerung, ewige Jugend und Kraft, Verzauberung und Verführung, der zunehmende Mond.

Die Mutter ist die Reife der Weiblichkeit, der kochende Topf von *Badb* stellt den Reichtum des Lebens dar. Ihre Farbe ist Rot, die Farbe des Blutes und der Lebenskraft. Die Mutter ist der Sommer, der Tag, Herzhaftigkeit, die Lehrerin, der Vollmond.

Die Farbe der alten Frau oder Dunklen Mutter, die manchmal auch Alte Hexe genannt wird, ist Schwarz, die Farbe der Dunkelheit, wo alles Leben vor der Wiedergeburt ruht. Dieser Aspekt der Göttin ist der Winter, die Nacht, die Weisheit, der Rat, das Tor zum Tod und zur Wiedergeburt, der abnehmende Mond.

Das keltische Jahr basierte auf dreizehn Mondmonaten, die nach Bäumen und Pflanzen benannt waren. Dem Brehonischen Gesetz Irlands zufolge entsprechen diese

Bäume dem Ogam-Alphabet und wurden in drei Kategorien eingeteilt: »Stammesführer«, »Landarbeiter« und »Sträucher«.

Die Einstufung richtete sich danach, welche symbolische Bedeutung der entsprechende Baum für die Druiden hatte. Das Baum-Alphabet wird ausführlich im Kapitel über das Ogam-Alphabet erläutert (siehe S. 111).

Das keltische Jahr begann am ersten November, nach *Samhain*. Dieser Monat wurde *Beth* beziehungsweise Birke genannt. Darauf folgten: *Luis* oder Eberesche für den Dezember; *Fearn* oder Erle für Januar; *Saille* oder Weide für Februar; *Nuin* oder Esche für März; *Huathe* oder Weißdorn für April; *Duir* oder Eiche für Mai; *Tinne* oder Stechpalme für Juni; *Coll* oder Hasel für Juli; *Muin* oder Weinstock für August; *Gort* oder Efeu für September; *Ngetal* oder Schilfrohr für Oktober; der dreizehnte Monat war *Ruis* oder Holunder. Das war eine sehr kurze Periode, um das Jahr abzuschließen.

Die Sonnenwenden und Tagundnachtgleichen werden jeweils an einem bestimmten Tag gefeiert, wenn die Sonne in bestimmte Sternzeichen eintritt. Sie sind in astrologischen Kalendern aufgeführt. Die übrigen sechs heiligen heidnischen Tage werden von vielen ebenfalls an bestimmten Tagen gefeiert, entweder direkt an einem festgelegten Datum oder am darauffolgenden Vollmond.

In der alten heidnischen Welt zählte man vor allem die Nächte. Alle Feste wurden am Abend oder in der Nacht gefeiert. Der Tag begann mit dem Sonnenuntergang.

*Samhain*, heute Halloween genannt, war das Ende des keltischen Jahrs. Das neue Jahr begann genaugenommen mit dem Sonnenuntergang am 31. Oktober. Das Ritual war als Nacht der Ahnen oder Fest der Toten bekannt. Da der

Schleier zwischen den Welten in dieser Nacht am dünnsten ist, gilt sie noch heute als hervorragende Zeit für Weissagungen. Feste werden in Erinnerung an tote Vorfahren ausgerichtet und als Bejahung des fortdauernden Lebens gefeiert. Es ist eine Zeit, um Probleme zu lösen sowie um alte Ideen und Einflüsse über Bord zu werfen. Das Fest findet entweder am 31. Oktober oder beim ersten Vollmond im Skorpion statt.

Die *Wintersonnenwende* tritt am beziehungsweise um den 21. Dezember auf (kleine Verschiebungen treten aufgrund des Schaltzyklus auf, Anm. d. Übers.). Es ist die Zeit von Tod und Wiedergeburt des Sonnengottes. Die Tage sind am kürzesten, die Sonne steht an ihrem niedrigsten Punkt. Der Vollmond nach Yule gilt als der mächtigste im ganzen Jahr. Das Ritual ist ein Lichtfest, mit so vielen Kerzen wie möglich auf dem Altar oder in der Nähe, um das Sonnenkind zu begrüßen.

*Imbolc*, am ersten Februar oder zum ersten Vollmond im Wassermann, ist eine Zeit der Reinigung und der neugeborenen Lämmer. Der Name Imbolc stammt von dem Wort »Oimelc«, Schafsmilch. Es ist ein Fest der Jungfrau als Vorbereitung auf Wachstum und Erneuerung.

Die *Frühjahrs-Tagundnachtgleiche* um den 21. März findet statt, wenn Licht und Dunkelheit im Gleichgewicht sind, aber das Licht kräftiger wird.

*Beltane* ist am ersten Mai oder dem ersten Vollmond im Stier. Andere Namen dafür sind Maitag oder Tag der Damen. Es ist in erster Linie ein Fruchtbarkeitsfest mit Naturzaubern und Opfergaben für die Elemente. Die Kräfte der Elfen und Feen nehmen jetzt zu und erreichen ihren Höhepunkt zur Sommersonnenwende. Es ist eine Zeit großer Magie und da-

her gut geeignet für alle Weissagungen und um Bäume zu pflanzen oder einen Gartenschrein zu errichten. Die Wächter des Hauses sollten zu dieser Zeit verehrt werden.

Die *Sommersonnenwende* am beziehungsweise um den 21. Juni findet statt, wenn die Tage am längsten sind. Die Sonne steht an ihrem höchsten Punkt, bevor sie beginnt, in die Dunkelheit hinabzugleiten. Traditionell sind Kräuter, die an diesem Tag gesammelt werden, außerordentlich kräftig. In dieser Nacht wimmelt es von Elfen und Feen.

*Lugnasa* ist am ersten August oder beim ersten Vollmond im Löwen. Es ist ein Vorerntefest, der Wendepunkt im Jahr von Mutter Erde. Die letzten Kräuter werden gesammelt. Es ist eine Feier zu Ehren der Hochzeit des Gottes Lug mit Mutter Erde.

Die *Herbst-Tagundnachtgleiche* um den 21. September war eine Zeit der Erholung nach der Arbeit und dem Abschluß der Ernte. Wieder befinden sich die Stunden des Tags und der Nacht im Gleichgewicht, wobei die Dunkelheit zu nimmt. Die Vorbereitungen für die Dunkelheit des Jahres und das Jahresende wurden durchgeführt, und das bringt uns wieder zum Samhain-Fest zurück.

# Selbst-Initiation



Besonderer Hinweis: Die Selbst-Initiation sollte am besten bei Vollmond durchgeführt werden. Bereiten Sie sich durch mindestens eine Stunde der Stille vor, bevor Sie dieses Ritual der Hingabe beginnen. Tragen Sie entweder ein magisches Gewand oder bleiben Sie nackt. Denken Sie daran, einen magischen Namen für sich auszuwählen.

Altargegenstände: ein Dolch; ein Kelch mit Wasser; ein Kelch mit Wein; Salz; das Räuchergefäß; Duftöl oder Räucherwerk; eine schmale weiße Kerze im Kessel; ein magisches Schmuckstück; das Pentalpha; vier Elemente -Kerzen.

Ziehen Sie zunächst einen Kreis und führen Sie das gleiche Ritual durch, das auf Seite 29 als Beispiel dargestellt ist. Dort, wo es heißt »fahren Sie nun mit Ihrer Zauberhandlung oder Zeremonie fort«, fügen Sie die folgenden Schritte ein:

Streuen Sie sich eine Prise Salz auf die Zunge und sprechen Sie die folgenden Worte:

*Ich bin eine Sterbliche/ein Sterblicher. Die Dreifache Göttin und, der Große Gott lieben mich und achten auf mich. Durch die Große Mutter werden alle Dinge geboren; zu ihr kehren alle Dinge zu ihrer Zeit zurück.*

*Durch ihren heiligen Kessel betrete und verlasse ich diese Welt, bis ich aufgrund, meiner Taten nicht mehr zurückkehren muß, um zu lernen.*

Stellen Sie das Duftöl auf das Pentalpha. Knien Sie sich vor dem Altar hin und sprechen Sie die folgenden Worte:

*Ich, (magischer Name), komme freiwillig an diesen heiligen Ort. Ich komme, um mein Leben dem heidnischen Weg zu widmen, den alten keltischen Göttern, deren Kraft noch immer stark und lebendig ist. Hier gebe ich mein Wort, den alten Pfaden zu folgen, die zu wahrer Weisheit und zu wahrem Wissen führen. Ich werde der Großen Göttin dienen und den Großen Gott verehren. Ich bin eine Heidin/ein Heide, ein Stein des alten Kreises, der fest im Gleichgewicht auf der Erde ruht, der dennoch offen für die Winde der Himmel ist und die Zeit überdauert. Mögen die alten keltischen Götter Zeugen meiner Worte sein!*

Stehen Sie dann auf, gehen Sie zum östlichen Kreisviertel und sprechen Sie die folgenden Worte:

*Sehet, oh Ihr Kräfte der Luft! Ich, (magischer Name), bin ein/e Anhänger/in des Herrn und der Herrin.*

Gehen Sie nun zum Süden und sprechen Sie die folgenden Worte:

*Sehet, oh Ihr Kräfte des Feuers! Ich, (magischer Name), bin ein/e Anhänger/in des Herrn und der Herrin.*

Gehen Sie dann zum Westen und sprechen Sie die folgenden Worte:

*Sehet, oh Ihr Kräfte des Wassers! Ich, (magischer Name),  
bin ein/e Anhänger/in des Herrn und der Herrin.*

Gehen Sie schließlich zum Norden und sprechen Sie die folgenden Worte:

*Sehet, oh Ihr Kräfte der Erde! Ich, (magischer Name),  
bin ein/e Anhänger/in des Herrn und der Herrin.*

Kehren Sie zum Altar zurück. Nehmen Sie das Duftöl in die Hand, geben Sie einen Tropfen auf den Zeigefinger Ihrer Krafthand, salben Sie Ihre Stirn damit und sprechen Sie die folgenden Worte:

*Möge mein Geist offen sein für Eure Wahrheit.*

Benetzen Sie nun Ihre Oberlippe und sprechen Sie die folgenden Worte:

*Möge mein Mund unter Ungläubigen schweigen.*

Salben Sie Ihr Herz und sprechen Sie die folgenden Worte:

*Möge mein Herz Euch immer suchen.*

Salben Sie die Mitte Ihrer Handflächen und sprechen Sie die folgenden Worte:

*Mögen meine Hände, die Euch lobpreisen, sich erheben.*



Salben Sie die Oberseite Ihrer Füße und sprechen Sie die folgenden Worte:

*Mögen meine Füße immer auf Euren geheimen Pfaden gehen.*

Stehen Sie still da, um eine Segnung zu empfangen. Legen Sie Ihr Schmuckstück auf das Pentalfa und sprechen Sie die folgenden Worte:

*Dieses Emblem werde ich bei allen magischen Dingen tragen.*

*Segnet dieses (Name des Schmuckstücks), oh Ihr Großen, damit ich auf jede Weise geschützt werde.*

Stellen Sie den Weinkelch kurz auf das Pentalfa, heben Sie ihn dann hoch und sprechen Sie die folgenden Worte:

*Für die alten Götter! Fröhlich wir uns treffen, fröhlich wir voneinander gehen und fröhlich wir uns wiedersehn.*

Trinken Sie den Wein und heben Sie etwas davon auf, um es für das »kleine Volk« nach draußen zu stellen.

Jetzt ist eine gute Zeit für eine Meditation.

Gehen Sie danach beim Abschiedsritual entsprechend dem Musterritual vor. Beginnen Sie an der Stelle, wo es heißt, »wenn alles abgeschlossen ist...« (siehe S. 32).

# Magische Elemente



Für einen Magier basiert alle Magie auf vier Elementen: Luft, Feuer, Wasser und Erde. Alte okkulte Philosophen und die Druiden erklärten, daß alles Leben aus diesen vier Elementen besteht; ohne sie könnte es kein Leben geben. *Tan* oder *Teine* (Feuer in der alten keltischen Sprache) war für sie das heiligste Element, da es reiner Energie am nächsten kommt. Die vier Elemente finden ihre Entsprechung in den vier Himmelsrichtungen, den vier Richtungen des Universums, den vier Winden und, was am wichtigsten ist, den vier Vierteln des magischen Kreises. Wasser und Erde gelten als weibliche Energien; Feuer und Luft sind männlich.

Die alte gälische Bezeichnung für die vier Punkte des Kompasses lautete die Vier Lüfte. Die allgemeine Definition dieser Elemente gründete sich ursprünglich auf die vorherrschenden Winde in Britannien. In Schottland waren die vier Worte für die Kardinalpunkte *Aiet*, Osten; *Deas*, Süden; *Iar*, Westen und *Tuath*, Norden.

Die vier Elemente sind Kräfte und Energien, aus denen das Universum und alles, was sich darin befindet, besteht. Sie beeinflussen unsere Persönlichkeit und die Magie. Sie besitzen zudem Form und Kraft. Jedes Element ist bekannt dafür, bestimmte Eigenschaften und Launen zu haben und

einen speziellen magischen Zweck zu erfüllen; jedes der Elemente hat positive und negative Züge. Beim magischen Ritual wird jedes Königreich und jeder Herrscher der Elemente angerufen, um sein Viertel des Kreises zu beschützen. Daher ist es sehr wichtig, jedes Element ganz zu verstehen.

Bei der Wicca-Zauberei und der zeremoniellen Magie wird jedes Element mit einer Farbe in Verbindung gebracht: Osten mit Gelb; Süden mit Rot; Westen mit Blau; Norden mit Grün. Obwohl die alten Kelten die Kräfte und Energien der Elemente gut kannten, hatten sie andere Farben: Osten, Rot; Süden, Weiß; Westen, Grau; Norden, Schwarz. Für die Kelten symbolisierte die Farbe Rot die aufgehende Sonne; Weiß den Mittag; Grau die Dämmerung; Schwarz die Mitternacht.

Das Element Luft beherrscht das östliche Viertel des Kreises. Sein Herrscher ist Paralda, der die Sylphen, Zephire und Naturgeister oder Feen überwacht. Seine Farbe ist reines Gelb; es wird als warm und feucht betrachtet. Die positiven Assoziationen zur Luft sind: Sonnenaufgang, Frühling, Räucherduftstoffe, der Zauberstab, Wolken, Brisen, Atem, Optimismus, Freude, Intelligenz, mentale Schnelligkeit, jede Weise, in der Luft hilfreich wirkt. Negative Assoziationen sind: Frivolität, Klatsch, Unberechenbarkeit, Unaufmerksamkeit, Prahlerei, Vergeßlichkeit, Stürme, Tornados, Orkane, jede Form, in der Luft zerstörerisch wirkt.

Das Element Feuer beherrscht das südliche Viertel des Kreises. Sein Herrscher ist Dschinn, der über die Salamander, Feuerdrachen und die kleinen Sonnenstrahlen wacht. Seine Farbe ist reines Rot; es wird als warm und trocken angesehen. Die positiven Assoziationen zum Feuer sind: Mittag, Sommer, Dolch und Schwert, Kerzen, jede Art von hilfreichen Feuer, die Sonne, die Sterne, das Blut, Enthusiasmus, Akti-

vität, Mut, Wagemut, Willenskraft, Führung. Negative Assoziationen sind: Haß, Eifersucht, Angst, Zorn, Krieg, Egoismus, Konflikte, Blitze, Vulkane, jede Art von zerstörerischem Feuer.

Das Element Wasser beherrscht das westliche Viertel des Kreises. Sein Herrscher ist Niksa, der über die Nymphen, Undinen, Nixen und kleinen Quellen, Seen, Teiche und Flüsse wacht. Seine Farbe ist reines Blau; es ist kalt und feucht. Die positiven Assoziationen zum Wasser sind: Sonnenuntergang, Herbst, Kelch und Kessel, jede Form, in der Wasser hilfreich wirkt, Mitgefühl, Friedfertigkeit, Verzeihung, Liebe, Intuition. Negative Assoziationen sind: Überschwemmungen, Stürme mit Regen, Strudel, jede Art von zerstörerischem Wasser, Faulheit, Gleichgültigkeit, Instabilität, Mangel an emotionaler Kontrolle, Unsicherheit.

Das Element Erde beherrscht das nördliche Viertel des Kreises. Sein Herrscher ist Gob, der über die Gnome und Zwerge sowie die kleinen Mondstrahlen wacht. Seine Farbe ist ein klares dunkles Grün; es ist kalt und trocken. Positive Assoziationen sind: Mitternacht, Winter, der Drudenfuß, Ritual-Salz, Edelsteine, Berge, Höhlen, Boden, Respekt, Ausdauer, Verantwortung, Stabilität, Gründlichkeit, Lebenssinn. Negative Assoziationen sind: Starrheit, fehlende Bereitschaft, sich zu verändern oder die andere Seite eines Problems zu sehen, Dickköpfigkeit, Mangel an Bewußtheit, Schwanken, Erdbeben, Erdbeben.

Das fünfte Element, der Geist (oder *Nyu* für die Druiden), beherrscht das Zentrum des Kreises und bringt somit alle anderen Elemente ins Gleichgewicht. Durch die Anrufung der Götter oder des Geistes sind wir in der Lage, Elemente miteinander zu verbinden und die gewünschte Manifestation zu erwirken.

Die Geister oder Wesen der Elemente waren vielen Kulturen, insbesondere den Griechen und Römern, bekannt. Im Griechischen bedeutet *Gnome* (Gnome) Wissen oder die Wissenden. *Unda* (Undine) bedeutet auf lateinisch Welle, Wesen der Wellen. Das griechische Wort *Silphe* (Sylphe) bezeichnete einen Schmetterling oder ein Wesen mit gazeartigen Flügeln. *Salambe* (Salamander) beschrieb im Griechischen einen Feuerplatz; allerdings war das tatsächliche Wesen eher wie ein ganz kleiner Drache.

Die Königreiche der Elemente und ihre Herrscher werden in ihrem jeweiligen Viertel des magischen Kreises durch ein Symbol und/oder eine Kerze der entsprechenden Farbe repräsentiert. Der Magier zieht den Kreis immer in Sonnenrichtung, das heißt im Osten beginnend und abschließend. Bei der Begrüßung der Elemente beginnt er mit dem Element Luft im Osten. Wenn er das Ritual beendet und die Königreiche entläßt, beginnt er wieder in der östlichen Position. Bevor er den Kreis wieder öffnet, kehrt der Magier zur Kreismitte zurück und entläßt das Element des Geistes.

Machen Sie sich mit den Eigenschaften der Königreiche der Elemente und ihrer Herrscher vertraut, denn sie werden eine sehr wichtige Rolle bei all Ihren Zauberaktivitäten spielen.

## Den magischen Kreis ziehen



Für fast alle Kulturen ist der Kreis ein Symbol der Unendlichkeit und Ewigkeit. Er hat keinen Anfang und kein Ende. Wenn er richtig gezogen wird, die Kerzen der Elemente in den Himmelsrichtungen plaziert sind und der Altar (siehe S. 36) in der Mitte steht, wird der Kreis zu einem Mandala oder einer heiligen Zeichnung, auf der der Magier steht.

Bei der Magie und den Zauberhandlungen wird der Kreis zum Schutz gegen potentiell gefährliche Kräfte oder Geister mit dem Dolch oder Schwert (man kann auch ein zweischneidiges Messer nehmen) gezogen. Dadurch entsteht innerhalb des Kreises ein Kraftkegel. Aufgrund dieses Kraftkegels entstand wahrscheinlich die Idee, daß Hexen oder Magier spitze Hüte tragen.

Das keltische Rad-Kreuz ist ein vorchristliches Symbol, das das magische Kreismandala repräsentiert. Das Kreuz mit den gleich langen Armen, die von einem Kreis umgeben sind, symbolisiert das Gleichgewicht männlicher und weiblicher Kräfte sowie die vier Elemente, die vier Winde und die vier Himmelsrichtungen. Im Zentrum, wo sich die Linien kreuzen, befindet sich das fünfte Element des Geistes. Im Kreis, der das Ganze umgibt, manifestiert sich das Universum, das in diesem Symbol der Unendlichkeit enthalten ist.

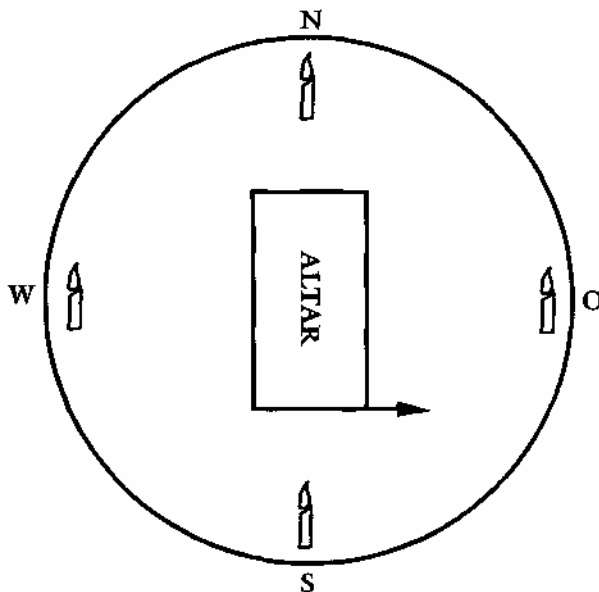


Bei der Magie wird ein richtig gezogener Kreis zu einer unsichtbaren Grenze, die Kraft in diesem und anderen Reichen hat. Die Energie dieser Grenze hält negative Einflüsse fern und bewahrt die Kraft, die Sie entstehen lassen, so lange, bis Sie bereit sind, sie wieder loszulassen. Der Kreis ist ein neutraler Arbeitsbereich, in dem die Kräfte, die der Magier erzeugt, erneuert und verstärkt werden können.

Ein traditioneller Kreis hat einen Durchmesser von zirka drei Metern. Manchmal wird ein zweiter Kreis mit einem Durchmesser von zirka dreieinhalb Metern um den ersten Kreis herumgezogen. Die Elemente - Kerzen und bestimmte Symbole werden dann zwischen den beiden Linien plaziert. Es ist allerdings nicht unbedingt nötig, daß der Kreis eine bestimmte Größe hat. Die Wirkung hängt vielmehr von Ihrer Konzentration und Visualisierung beim Ziehen des Kreises ab.

Bevor Sie anfangen, sollten Sie sichergehen, daß sich alle benötigten Hilfsmittel innerhalb des Ritualbereichs befinden. Wenn die Kreislinie einmal gezogen und geschlossen ist,

wäre es unklug, die Grenze zu übertreten, bevor das Ritual beendet ist und die Elemente wieder entlassen wurden. Aus irgendeinem unerfindlichen Grund können Katzen und kleine Kinder die Linie übertreten, ohne den Kraftfluß zu stören. Allerdings halte ich es für keine gute Idee, kleine Kinder im Kreis zu haben, während man Zauberhandlungen ausführt. Sie müssen völlig konzentriert sein und dürfen sich nicht unnötig ablenken lassen. Katzen sehen still zu oder gehen wieder, einige verstärken sogar die Energie und lieben das Ritual.



Bei Wicca-Ritualen dirigiert der Zauberstab die magische Kraft. Der Dolch oder das Schwert mit einem schwarzem Griff und einer spitzen Stahl- oder Eisenklinge wird zur Abwehr und Verbannung eingesetzt.



Sie müssen konzentriert visualisieren und sich auf die innere Energie ausrichten, um einen magischen Kreis richtig zu ziehen. Der Dolch oder das Schwert muß vorher geweiht worden sein (siehe dazu S. 29, 40). Sie sollten alle wichtigen Gesten mit Ihrer Krafthand ausführen. Das ist die dominante Hand, mit der man in der Regel schreibt.

Halten Sie das Ritual-Werkzeug in Ihrer Krafthand und beginnen Sie im östlichen Viertel des Bereichs, der vom Kreis umgeben werden soll. Richten Sie die Waffe zum Boden und visualisieren Sie dabei eine intensive silberblaue Flamme, die aus der Spitze kommt. »Ziehen« Sie mit der Flamme im Uhrzeigersinn einen Kreis und lassen Sie die Enden der Linie im Osten überlappen. Wichtiger als einen perfekten runden Kreis zu ziehen ist, daß Sie zumindest vor Ihrem inneren Auge eine Grenze aus silberblauen Flammen um sich herum sehen.

Den Kreisbereich selbst kann man mit Kreide oder einem Klebeband markieren, aber man sollte ihn jedesmal, wenn er für ein Ritual genutzt wird, mit dem Dolch oder Schwert nachziehen.

Die Symbole und/oder Kerzen, die die vier Elemente repräsentieren, werden knapp hinter der Kreislinie den vier Richtungen entsprechend plziert. Verwenden Sie einen Kompaß, um die Punkte der Himmelsrichtungen korrekt zu bestimmen. Begrüßen Sie jedes Element in seinem eigenen Kreisviertel. Denken Sie daran, daß Sie die Elemente am Ende des Rituals wieder entlassen müssen, bevor Sie den Kreis öffnen.

Bei der keltischen Magie ist es wichtig, innerhalb des Kreises in einer bestimmten Richtung zu tanzen oder zu gehen. *Deisiol*, mit der Sonne (im Uhrzeigersinn), steht für positive Magie; *Tuathbel*, der Sonne entgegen (gegen den Uhrzeiger-

sinn), gilt für Flüche oder Zauber, die etwas vermindern sollen. Wenn der Kreis gezogen und geschlossen wurde, ist es wichtig für den Kraftfluß, daß Sie sich innerhalb des Kreises jeweils in der Richtung bewegen, die der Art des angewendeten Zaubers entspricht. Mit anderen Worten: Sie sollten sich bei einem Ritual für positive oder mehrende Magie nicht gegen die Sonne (Tuathbel) bewegen.

Wenn die magischen Handlungen abgeschlossen sind, »schneiden« Sie den Kreis an einer Stelle mit einer Rückwärtsbewegung des Schwertes oder Dolches durch. Die silberblauen Flammen werden flackernd verschwinden.



# Wichtige keltische Gottheiten



Im Folgenden finden Sie eine kurze Beschreibung wichtiger keltischer Gottheiten und der magischen Kräfte, die mit ihnen verbunden sind. Wenn Sie feststellen wollen, welche Kräfte Sie bei Ihren jeweiligen Zauberhandlungen anrufen sollten, können Sie in dieser Liste sowie im Überblick (siehe S. 147) nachschlagen.

**Die Alte Frau:** Ein Aspekt der dreifachen Göttin. Sie steht für Alter und Tod, den Winter, das Ende aller Dinge, den abnehmenden Mond, postmenstruelle Phasen im Leben der Frauen, alle Zerstörung, die der Erneuerung durch den Kessel der Wiedergeburt vorausgeht. Krähen und andere schwarze Wesen waren ihr geweiht. Häufig begleiteten Hunde sie, bewachten ihre Tore und halfen ihr, die Toten zu empfangen. In keltischen Mythen hieß der Hund, der das Tor bewachte, Dormarth (die Tür des Todes). Die irischen Kelten glaubten, daß man jemanden mit der Hilfe eines Hundes mit einem Fluch belegen konnte. Daher nannten sie einen satirischen Barden, der die magische Kraft hatte, Flüche auszusprechen, die in Erfüllung gingen, Cainte (Hund)

**Amaethon:** Wales. Landwirtschaftsgott.

**Anu/Danu:** Irland. Mutter Erde; Göttin des Überflusses; ein weiterer Aspekt der Morrigna (siehe Morrigan); die Große Göttin; die größte aller Göttinnen; die blühende Fruchtbarkeitsgöttin. Manchmal bildete sie eine Triade mit Badb und Macha. Ihre Priesterinnen trösteten und lehrten die Toten. Zur Sommersonnenwende wurden Feuer für sie angezündet. Zwei Hügel in der Grafschaft Kerry werden die Brüste der Ami genannt. Die Jungfrauergestalt der dreifachen Göttin in Irland. Hüterin von Rindern und der Gesundheit. Göttin der Fruchtbarkeit, des Wohlstands und des Trosts.

**Arawn:** Wales. König der Hölle; Gott von Annwn, dem unterirdischen Königreich der Toten. Rache, Terror, Krieg.

**Arianrod:** Wales. »Silberrad«; »Hohe Fruchtbare Mutter«; Sternengöttin; Himmelsgöttin; Jungfrau; Göttin der Reinkarnation; Vollmondgöttin. Ihr Palast hieß Caer Arianrod. Hüterin des kreisenden Silberrads der Sterne, das ein Symbol für die Zeit oder das Karma ist. Dieses Rad war auch als das »Ruderrad« bekannt, ein Schiff, das tote Krieger zum Mondland (Emania) brachte. Mit ihrem Bruder Gwydion zeugte sie Lleu Llaw Gyffes und Dylan. Ihr ursprünglicher Gemahl war Nwyvre (Himmel oder Firmament). Mutteraspekt der dreifachen Göttin in Wales. Wurde bei Vollmond verehrt. Schönheit, Fruchtbarkeit, Reinkarnation.

**Badb/Badh Catha:** Irland. »Die Kochende«; »Schlachtenrabe«; »Verbrühungsk Krähe«; Kessel ewig hervorbringenden Lebens; Kriegsgöttin und Frau des Kriegsgottes Net. Schwester von Macha, Morrigan und Anu. Die Muttergestalt der

dreifachen Göttin in Irland. Wird mit Kessel, Krähen und Raben verbunden. Leben, Weisheit, Inspiration, Erleuchtung.

**Banba:** Irland. Göttin; Teil einer Triade mit Fodla und Eriu. Sie nutzen die Magie, um Eindringlinge abzuwehren.

**Belenus:** Irland. »Der Scheinende«; Sonnen- und Feuergott; Großer Gott. Hat Ähnlichkeit mit Apollo. Steht in enger Verbindung mit den Druiden. Seinen Namen erkennt man im Namen des Beltene-Festes. Zur Reinigung und Erlangung von Fruchtbarkeit wurden Rinder zwischen Freudenfeuern hindurchgetrieben. Wissenschaft, Heilung, heiße Quellen, Feuer, Erfolg, Wohlstand, Reinigung, Ernte, Vegetation, Fruchtbarkeit, Rinder.

**Blodeuwedd:** Wales. »Blumengesicht«; »Weiße Blume«. Lilienjungfrau keltischer Initiationszeremonien. Auch als neunfache Göttin der westlichen Inseln des Paradieses bekannt. Von Math und Gwydion als Frau für Lleu erschaffen. Sie wurde in eine Eule verwandelt, nachdem sie Ehebruch begangen und Lleus Tod geplant hatte. Die Jungfraugestalt der dreifachen Göttin; ihr Symbol war die Eule; Göttin der blühenden Erde. Blumen, Weisheit, Mondmysterien, Initiationen.

**Boann/Boyne:** Irland. Göttin des Flusses Boyne; durch den Dagda Mutter des Oengus mac Oc.

Es war einmal eine Quelle, die von neun magischen Haselbäumen beschattet wurde. Diese Bäume trugen purpurrote Nüsse, die einem alles Wissen der Welt verliehen. Göttliche Salme lebten in dieser Quelle und fraßen die Nüsse. Niemandem, nicht einmal den hohen Göttern war es gestattet, sich in die Nähe der Quelle zu begeben. Aber Boann ging trotzdem

hin. Das Wasser der Quelle stieg an, um sie fortzuschrecken, und es ging nie mehr zurück. So wurde es zum Fluß Boyne und die Salme wurden zu Bewohnern des Flusses.

Weitere keltische Flußgöttinnen: Siannan (Shannon), Sabrina (Severn), Sequana (Seine), Dewa (Dee), Clota (Clyde), Verbeia (Wharfe), Brigantia (Braint, Brent). Heilung.

**Bran, der Gesegnete/Beidigeidfran:** Wales. Ein Riese; »Rabe«; der Gesegnete. Bruder des mächtigen Manawydan ap Llyr (Irland: Manannán mac Lir) und der Branwen; Sohn des Llyr. Wird mit Raben assoziiert. Gott der Prophezeiungen, der Künste, der Anführer, des Kriegs, der Sonne, der Musik und des Schreibens.

**Branwen:** Manx, Wales. Schwester von Brän, dem Gesegneten, und Frau des irischen Königs Matholwch. Venus der nördlichen Meere; Tochter von Llyr (Lir); eine der drei Matriarchinnen Britanniens; Herrin des Sees (des Kessels). Göttin der Liebe und Schönheit.

**Brigit:** Irland, Wales, Spanien, Frankreich. »Kraft«; »Ansehen«; »Feuriger Pfeil«. Tochter des Dagda; sie wurde die Dichterin genannt. Häufig bezeichnete man sie auch als die Dreifachen Brigits, die »Drei Gesegneten Frauen« Britanniens oder die »Drei Mütter«. Sie ist ein weiterer Aspekt Danus; steht in enger Verbindung mit Imbolc. Sie hatte eine exklusive weibliche Priesterschaft in Kildare, neunzehn Priesterinnen und ein immer brennendes heiliges Feuer. Die Zahl ihrer Priesterinnen stand für den neunzehnjährigen Zyklus des keltischen »Großen Jahres«. Göttin des Feuers, der Fruchtbarkeit, des Herdes, aller weiblichen Künste und Handwerke sowie der Kampfkünste. Heilung, Ärzte, Land-

wirtschaft, Inspiration, Lernen, Dichtung, Weissagung, Prophezeiung, Schmiedehandwerk, Viehzucht, Liebe, Hexerei, okkultes Wissen.

**Caillech:** Schottland. Große Göttin in ihrem zerstörerischen Aspekt; die »Verschleierte«. Sie hieß auch *Scota*, daher stammt der Name Schottland. Krankheit, Seuche.

**Ceridwen:** Wales. Mondgöttin; Große Mutter; Getreidegöttin; Göttin der Natur. Die weiße leichenfressende Sau, die den Mond repräsentiert. Frau des Riesen Tegid und Mutter des wunderschönen Mädchens Creirwy und des häßlichen Jungen Afangdu. Walisische Barden bezeichneten sich selbst als *Cerddorion* (Söhne von Ceridwen). Es hieß, der Barde Taliesin, der Begründer dieser Kunst, sei ein Sohn Ceridwens. Er probierte einen Zaubertrank aus ihrem magischen Inspirationskessel. Dieser Trank, der *Greal* hieß (daher stammt wahrscheinlich der Name Gral), wurde aus sechs der Inspiration und dem Wissen dienlichen Pflanzen hergestellt. Gwion Bach (der später Taliesin genannt wurde) trank aus Versehen die letzten drei Tropfen der Flüssigkeit. Das Symbol von Ceridwen war eine weiße Sau. Tod, Fruchtbarkeit, Regeneration, Inspiration, Magie, Astrologie, Kräuter, Wissenschaft, Dichtung, Zaubersprüche, Wissen.

**Cernunnos:** War in allen keltischen Gebieten in der einen oder anderen Form bekannt. Der Gehörnte Gott; Gott der Natur; Gott der Unterwelt und der Astralebene; der Große Vater. Die Druiden kannten ihn als *Hu Gadarn*, als gehörnten Gott der Fruchtbarkeit. Er wurde in der Lotusposition sitzend dargestellt, mit Hörnern oder einem Geweih auf seinem Kopf, langem lockigem Haar, einem Bart, nackt bis auf

einen Torques\*; manchmal hielt er einen Speer und einen Schild. Seine Symbole waren der Hirsch, der Widder, der Stier und die gehörnte Schlange. Manchmal wurde er auch Belatucadros und Vitiris genannt. Männlichkeit, Fruchtbarkeit, Tiere, körperliche Liebe, Natur, Wälder, Reinkarnation, Kreuzungen, Wohlstand, Handel, Krieger.

**Cordelia:** Wales. Tochter des Meeresgottes Llyr. Wurde mit dem Beltene-Fest in Verbindung gebracht und häufig die Maikönigin genannt. Göttin der Liebe und der Blumen.

**Der Dagda:** Irland. Der Gute; der Allvater; der Große Gott; Gott der Himmel; Vater der Götter und Männer; Herr über Leben und Tod; der Erzdruide; Gott der Magie; Erdengott. Hoher König der Tuatha De Dannan. Er hatte vier große Paläste in der Tiefe der Erde und unter den ausgehöhlten Hügeln. Der Dagda hatte mehrere Kinder, darunter waren Brigit, Oengus, Midir, Ogma und Bodb, der Rote. Gott des Todes und der Wiedergeburt; Meister aller Handwerke; Herr des absoluten Wissens.

Er hatte einen Kessel, der »Niemals trocken« hieß und unbegrenzte Mengen von Essen lieferte. Er besaß auch eine lebendige Eichenharfe, die die Jahreszeiten dazu brachte, ihre Reihenfolge zu verändern. Darstellungen zeigen ihn in einem braunen Kittel mit tiefem Halsausschnitt, der kaum bis zu seinen Hüften reicht, sowie einen Umhang mit einer Kapuze, der kaum seine Schultern bedeckt. An seinen Füßen trug er Stiefel aus Pferdeleder. Er zog seine mächtige achtzinkige Kriegskeule auf einem Rad hinter sich her.

\* Torques: Feste Halsringe; selten aus Eisen oder Silber, häufig aus Bronze oder Gold gefertigt.



Schutz, Krieger, Wissen, Magie, Feuer, Prophezeiung, Wetter, Reinkarnation, die Künste, Initiation, Schutzpatron der Priester, die Sonne, Heilung, Erholung, Wohlstand und Fülle, Musik, die Harfe. Der erste unter Magiern, Krieger, Kunsthandwerker, alles Wissen.

**Darm:** Irland. Wahrscheinlich dieselbe wie Anu. Die Hauptmuttergöttin; Vorfahrin der Tuatha De Dannan (Menschen der Göttin Danu); die Göttermutter; die Große Mutter; die Mondgöttin. Sie ist ein weiterer Aspekt der Morrigna (siehe Morrigan). Schutzpatronin von Zauberern, Flüssen, Wasser, Quellen, Wohlstand und Fülle, Magie, Weisheit.

**Dian Cecht:** Irland. Arzt und Magier der Tuatha. Einmal vernichtete er ein schreckliches Baby der Morrigan. Als er das Herz des Kindes aufschnitt, fand er drei todbringende Schlangen. Er tötete sie, verbrannte sie und warf die Asche in den nächstgelegenen Fluß. Die Asche war so tödlich, daß sie den Fluß zum Kochen brachte. Der Fluß heißt heute Barrow (der Kochende). Dian Cecht hatte die Söhne Miach, Cian, Cethen und Cu und die Tochter Airmed. Gott der Heilung, Medizin, Erholung, Magie, Silberschmiede.

**Don:** Irland, Wales. »Tiefes Meer«; »Abgrund«. Himmelskönigin; Göttin des Meeres und der Luft. Manchmal wird sie als Göttin, manchmal auch als Gott bezeichnet. In Irland herrschte Don über das Land der Toten. Eingänge zu dieser Anderswelt befanden sich immer in einem Sid\* oder einem Grabhügel. Kontrolle über die Elemente, Eloquenz.

\* Ein Sid ist eine übernatürliche Wohnstätte. Dazu gehören z. B. Feenhügel, Megalithgräber, Feenpaläste, Quellen und manchmal auch Täler.

**Druantia:** Druidenkönigin; Mutter des Baumkalenders; Tannengöttin. Fruchtbarkeit, Leidenschaft, sexuelle Aktivitäten, Bäume, Schutz, Wissen, Kreativität.

**Dylan:** Wales. Sohn der Welle; Meeresgott. Sohn von Gwydion und Arianrod. Sein Symbol war ein silberner Fisch.

**Elaine:** Wales, Britannien, Die Jungfraugestalt der Göttin.

**Epona:** Britannien, Gallien. »Göttliches Pferd«; »Große Stute«; Pferdegöttin; Muttergöttin. Fruchtbarkeit, Mutterschaft; Beschützerin der Pferde, Pferdezucht; Wohlstand, Hunde, heilende Quellen, Ernte.

**Eriu:** Irland. Eine der drei Königinnen der Tuatha De Danann und eine Tochter des Dagda.

**Flidais:** Irland. Göttin der Wälder und der wilden Dinge; Herrscherin über wilde Tiere. Sie fuhr in einer Kutsche, die von Rehen gezogen wurde, und konnte ihre Gestalt wechseln.

**Der Gehörnte Gott:** Öffner der Tore zum Leben und zum Tod; Herne, der Jäger; Cernunnos; der Grüne Mann; der Herr der Wilden Jagd. Die maskuline, aktive Seite der Natur; der Erdvater. Seine heiligen Tiere waren der Hirsch, der Stier, die Ziege, der Bär. Pflanzen und Gedeihen; der Wald, die Natur, wilde Tiere, Wachsamkeit, Auslöschung, Fruchtbarkeit, Panik, Schrecken, Verlangen, Viehherden, Landwirtschaft, Bier.

**Goibniu:** Irland, Wales. Großer Schmied; zählt mit Luchta, dem Waffenschreiner, und Credne, dem Feinschmied, zur Triade der Handwerker. Hat Ähnlichkeit mit Vulkan. Er schmiedete alle Waffen der Tuatha; diese Waffen waren unfehlbar und verursachten tödliche Wunden. Sein Bier machte die Tuatha unverwundbar. Schmiede- und Waffenmachergott; Schmuckherstellung, Brauen, Feuer, Metallarbeiten.

**Große Mutter:** Die Dame; das weibliche Prinzip der Schöpfung. Fruchtbarkeitsgöttin, Göttin des Monats, des Sommers, der Blumen, Liebe, Heilung, Meere und des Wassers. Der Zeigefinger galt als Mutterfinger, als der magischste von allen. Er führte, lockte, segnete und verfluchte.

**Großer Vater:** Der Gehörnte Gott; der Herr. Herr über den Winter, die Ernte, das Land der Toten, den Himmel, die Tiere, die Berge, die Lust, die Zerstörungskräfte und die Erholung; das männliche Prinzip der Schöpfung.

**Der Grüne Mann:** Eine gehörnte Gottheit der Bäume und aller grünen wachsenden Dinge der Erde; Waldgott. Auf Altwalisisch lautet sein Name Arddhu (der Dunkle) oder der Gehörnte Gott.

**Gwydion:** Wales. Druide der Festlandgötter; Sohn der Don; Bruder von Govannon, Arianrod und Amaethon (Gott der Landwirtschaft). Zauberer und Barde von Nordwales. Eine vielbegabte Gottheit wie Lug. Der Prinz der Luftkräfte; konnte seine Gestalt wechseln. Sein Symbol war ein weißes Pferd. Der größte aller Zauberer; ein Krieger-Magier. Illusion, Veränderungen, Magie, der Himmel, Heilung.

**Gwynn/Ap Nudd:** Wales. König der Feen und der Unterwelt. Später wurde er König der walisischen Anderswelt Annwn beziehungsweise der unterirdischen Feen.

**Gwythyr:** Wales. Der Gegenpart zu Gwynn ap Nudd. Der König der Oberwelt.

**Herne, der Jäger:** Siehe auch der Gehörnte Gott. Herne, der Jäger, wird mit dem Wald von Windsor assoziiert und hat Attribute von Gwynn ap Nudd und seiner Wilden Jagd erhalten.

**Lir/Llyr:** Irland, Wales. Gott des Meeres und des Wassers, möglicherweise auch Gott der Unterwelt. Der Vater von Manawydan, Bran dem Gesegneten und Branwen.

**Lug:** Irland, Wales. Der Scheinende; Sonnengott; Kriegsgott; der »Alleskönner«; der »Hellhaarige«; ein heldenhafter Gott. Sein Fest ist Lugnasa, das Erntefest. Er wird mit Raben assoziiert. In Wales war sein Symbol ein weißer Hirsch. Sohn von Cian und Ethniu. Lug hatte einen magischen Speer und eine magische Steinschleuder. Einen seiner magischen Jagdhunde erhielt er von den Söhnen des Tuirinn, da sie seinen Vater Cian getötet hatten (Blutschuld).

Er war Schreiner, Steinmetz, Schmied, Harfner, Dichter, Druiden, Arzt und Goldschmied. Sein Name wird verbunden mit Krieg, Magie, Handel, Reinkarnation, Blitzen, Wasser, Künsten und Handwerk, Reisen, Kampfkünsten, Schmieden, Dichtern, Harfnern, Musikern, Historikern, Zaubern, Heilung, Rache, Initiation, Prophezeiungen.

**Königin Medb/ Maeve:** Irland. »Betrunkene Frau«; Wolfskönigin; keltische Feenkönigin, deren Name Met auf das rote Getränk verweist, das sie ihren vielen Gatten anbot. Sie gilt darüber hinaus als Königin von Connaught und als Kriegskönigin des Ulsterzyklus (eine Legendensammlung). Die Kriegsgöttin nahm selbst am Kampf teil; in ihr sind Mutter- und Kriegerinaspekte der Göttin vereint. Sexualität und Fruchtbarkeit, Rache, Krieg.

**Macha:** Irland. »Krähe«; »Schlacht«; die »Große Königin der Phantome«; die Mutter des Lebens und des Todes; Kriegsgöttin; Mutter Tod; ursprünglich eine Muttergöttin; einer der Aspekte der dreifachen Morrigna (siehe Morrigan). Sie wird mit Raben und Krähen assoziiert und an Lugnasa geehrt. Nach einer Schlacht schnitten die Iren den Besiegten die Köpfe ab und nannten sie Machas Eichelernete. Beschützerin im Krieg und im Frieden; Kriegs- und Todesgöttin. Schläue, reine physische Kraft, Sexualität, Fruchtbarkeit, Dominanz über männliche Wesen.

**Manannan mac Lir/Manawydan ap Llyr:** Irland, Wales. Er trug einen grünen Umhang und ein goldenes Stirnband und konnte seine Gestalt wechseln. Der oberste irische Meeresgott. Sohn des Meeresherrn Lir. Die Insel Man und die Insel Aran vor Schottland standen unter seinem Schutz. Sein Palast auf Aran hieß der »Emhain von den Apfelbäumen«. Seine Schweine, die sich ständig erneuerten, waren die Hauptnahrung der Tuatha De Dannan und bewahrten sie davor zu altern.

Manannan mac Lir hatte viele berühmte Waffen: zwei Speere, die »Gelber Schaft« und »Roter Speer« hießen; Schwerter namens »Vergeltung«, »Großer Zorn« und

»Kleiner Zorn«. Sein Boot hieß »Wellenfeger« und sein Pferd »Prächtige Mähne«. Er hatte magische Rüstungen, die vor Verwundung schützten und die Tuatha auf Wunsch unsichtbar machten.

Gott des Meeres, der Seefahrer, Stürme, des Wetters über dem Meer, der Fruchtbarkeit, des Segelns, der Wettervorhersage, der Magie, der Künste, der Kaufleute und des Handels, der Wiedergeburt.

**Margawse:** Wales, Britannien. Der Mutter-Aspekt der Göttin.

**MATH:** Wales. Gott der Zauberei, Magie und Verzauberung.

**Merlin/Myrddin:** Wales, Britannien. Großer Zauberer; Druide; Magier. Stand in Verbindung mit der Feenreligion der Göttin. In alten walisischen Überlieferungen wurde er als wilder Mann der Wälder mit prophetischen Fähigkeiten bezeichnet. Es heißt, er habe seine gesamte Zauberkunst von der Göttin gelernt, die unter vielen verschiedenen Namen auftrat, zum Beispiel Morgane, Viviane, Nimue, Feenkönigin und die Dame vom See. Er schlief in einer versteckten Kristallhöhle. Illusion, Veränderung der äußeren Gestalt, Kräuter, Heilung, Wälder, Natur, Schutz, Rat, Prophezeiung, Weissagung, psychische Fähigkeiten, Vorhersagen, in der Kristallkugel lesen, Tarot, Magie, Rituale, Zaubersprüche, Anrufungen, Kunsthandwerker und Schmiede.

**Morrigan/Morrighu:** Irland, Wales und Britannien. Große Königin; Oberste Kriegsgöttin; Königin der Phantome und Dämonen; Gespensterkönigin; sie konnte ihre äußere Ge-

stalt verändern. Herrschte über das Schlachtfeld und half mit ihrer magischen Kraft, aber sie nahm nicht an Schlachten teil. Wird mit Krähen und Raben assoziiert. Der Göttinnenaspekt der alten Frau; Große Mutter; Mondgöttin; die Große Weiße Göttin; Feenkönigin. In ihrem dunklen Aspekt (das Symbol ist in diesem Fall der Rabe oder die Krähe) ist sie die Kriegs-, Schicksals- und Todesgöttin; sie trat voll bewaffnet auf und trug zwei Speere. Sie hüllte sich am liebsten in die Gestalt der Rabenkrähe. Mit ihr zusammen ermutigten Fea (haßerfüllt), Nemon (giftig), Badb (Zorn) und Macha (Schlacht) die Krieger, wild zu kämpfen. Göttin der Flüsse, Seen und des frischen Wassers. Schutzpatronin der Priesterinnen und Hexen. Rache, Nacht, Magie, Prophezeiung. Unter der Pluralform Morrigna bildet Morrigan zusammen mit Badb und Macha eine Triade.

**Nantosvelta:** Britannien. »Sich Schlängelnder Fluß«; Flußgöttin; Gemahlin von Sucellus; wird mit der Kriegsgöttin Morrigan sowie mit Raben assoziiert. Mutterschaft, Bienen, Tauben, häusliche Künste, Quellen, Geburt, Fruchtbarkeit.

**Niam:** Irland. »Die Helle«; »die Schöne«. Eine Form von Badb, die Helden zum Zeitpunkt des Todes hilft.

**Nuado/Nudd/Nodens/Lludd/Silberhand:** Irland, Wales. »Der Wohlstand schenkt«; Wolkenmacher. Dem Neptun ähnlich. Er besaß ein unbesiegbares Schwert, einen der vier großen Schätze der Tuatha. Gott der Heilung, des Wassers, des Ozeans, des Fischens, der Sonne, des Segelns, der Geburt, der Hunde, der Jugend, der Schönheit, der Speere und

Schleudern, der Schmiede, der Schreiner, der Harfner, der Dichter, der Historiker, der Zauberer, des Schreibens, der Magie, des Kriegs, der Anrufungen.

**Oengus mac Oc:** Irland. »Der junge Sohn.« Einer der Tuatha De Dannan. Er hatte eine goldene Harfe, die unwiderstehlich liebliche Klänge von sich gab. Seine Küsse wurden zu Vögeln, die Liebesbotschaften übermittelten. Er hatte einen Bruig (Feenpalast) an den Ufern des Boyne. Gott der Jugend, Liebe und Schönheit.

**Ogma/Grianainecht/Cermait:** Irland. »Sonnenantlitz«; dem Herkules ähnlich; er trug eine große Keule und war der Champion der Tuatha. Er erfand das Ogam-Alphabet. Er heiratete Etan (die Tochter von Dian Cecht) und hatte mehrere Kinder. Ein Sohn, Cairbre, wurde der Barde der Tuatha. Eloquenz, Dichter, Schriftsteller, physische Stärke, Inspiration, Sprache, Literatur, Magie, Zaubersprüche, bildende Künste, Musik, Reinkarnation.

**Pwyll:** Wales. Zuweilen Herrscher der Unterwelt. Auch als Pwyll pen Annwn (Pwyll, Führer von Annwn) bekannt. Schläue.

**Rhiannon:** Wales. Die Große Königin. Göttin der Vögel und Pferde. Verzauberungen, Fruchtbarkeit und die Unterwelt. Sie ritt ein schnelles weißes Pferd.

**Scathach:** Irland, Schottland. »Schatten«; »die Schattenhafte«; »die Furchteinflößende«. Die Unterweltgöttin des Landes der Scath; die Dunkle Göttin; der zerstörende Aspekt der Göttin. Kriegerfrau und Prophetin, die in Alba (Schott-



land) lebte, wahrscheinlich auf der Insel Skye, und Kampfkünste unterrichtete. Schutzpatronin der Schmiede; Heilung, Magie, Prophezeiungen, Kampfkünste.

**Sucellus:** Britannien. Der Gott des Hammers; »Guter Schläger«; Vatergott; Himmelsgott. Bärtig; dem Jupiter ähnlich. Wird mit Hunden assoziiert und trägt einen Hammer. Gott des Überflusses, des Erfolgs, der Stärke, der Autorität, des Schutzes (vor allem vor plötzlichen Schicksalswendungen), der Regeneration, der Hunde, Bäume und Raben.

**Tailtiu:** Irland. Pflegemutter von Lug. Wird mit Lugnasa assoziiert. Erdgöttin, Frieden und Wohlstand.

**Taliesin:** Wales. Prinz des Gesangs; Oberhaupt der Barden des Westens; Dichter. Schutzpatron der Druiden, Barden und fahrenden Sänger; er konnte die Gestalt wechseln. Schreiben, Dichtung, Weisheit, Zauberer, Barden, Musik, Wissen, Magie.

**Taranis:** Britannien. »Der Donnernde«; wird mit dem Rad-symbol und dem Adler assoziiert. Dem Jupiter ähnlich. Kraft, Bewegung, Wissen, Magie, Führung.

**Tephi:** Irland. Göttin von Tara und zusammen mit Tea dessen Gründerin.

**Teutates:** Britannien, Gallien. »Herrscher der Menschen«; einer der ältesten und mächtigsten Götter; Kriegsgott.

**Die Weiße Dame:** In allen keltischen Ländern bekannt. Dryade des Todes; sie wird mit Macha identifiziert; Königin der Toten; die Göttin in Form der alten Frau. Tod, Zerstörung, Auslöschung.

## Zaubersprüche anwenden



Um sich auf die Anwendung von Zaubersprüchen vorzubereiten, sollten Sie das Kapitel »Die keltische Magie verstehen« noch einmal durchgehen. Sie sollten ganz sicher sein, daß Sie sich aller Konsequenzen bewußt sind, die sich aus negativem Zauber ergeben können, bevor Sie beginnen.

### *Kräutermagie*



**Apfel.** (*Malus communis pumila*). Der Apfelbaum war den Druiden heilig. Schneiden Sie einen Apfel in drei Stücke. Reiben Sie die angeschnittenen Seiten gegen Warzen und sagen Sie dabei: »Raus mit den Warzen, hinein in den Apfel.« Danach vergraben Sie die Apfelstücke; wenn der Apfel verrottet, werden die Warzen verschwinden.

Verwenden Sie Apfelicdre bei allen alten Zaubersprüchen, für die Wein oder Blut erforderlich ist.

**Augentrost** (*Euphrasia officinalis*). Eine heilige Pflanze der Druiden. Lassen Sie eine Handvoll des Krauts in einem gut verschlossenen Topf mit einem halben Liter Wasser leicht köcheln. Lassen Sie den Sud über Nacht stehen. Seihen Sie ihn dann ab und drücken Sie das Kraut möglichst gut aus. Bewahren Sie die Flüssigkeit in einem fest verschlossenen Gefäß vor Sonne und Hitze geschützt auf (aber nicht im Kühlschrank). Trinken Sie eine halbe Tasse Quellwasser oder magischen Kräutertee mit einem halben Teelöffel des Suds, um Ihre Hellsichtigkeit zu fördern.

**Baldrian** (*Valeriana officinalis*). Verwenden Sie dieses Kraut für Liebeszauber, besonders um Paare, die Probleme haben, miteinander zu versöhnen. Wenn Sie Baldrian in ein Kissen tun, fördert er tiefe Ruhe. Obwohl die Wurzel einen starken stechenden Geruch hat, mögen manche Katzen ihn lieber als den Geruch der Katzenminze.

**Bärlapp** (*Lycopodium clavatum*). Ein heiliges Kraut der Druiden. Bei den Kelten durfte nur ein Priester oder eine Priesterin Bärlapp sammeln; er mußte mit einem silbernen Dolch geschnitten werden. Die Pflanzen und Sporen (Sammelzeit im Juli und August) wurden für Segnungen und zum Schutz eingesetzt.

**Basilikum** (*Ocimum basilicum*). Verbrennen Sie Basilikum, um Negativität aus dem Haus zu treiben. Um eine gründliche Reinigung durchzuführen und Schutz für sich selbst und Ihr Heim zu erlangen, streuen Sie in jedem Zimmer etwas Basilikum in die Ecken und geben etwas davon in Ihr Badewasser.

**Echter Beifuß** (*Artemisia vulgaris*). Ein heiliges Kraut der Druiden. Reiben Sie Kristallkugeln und magische Spiegel mit dem frischen Kraut ein, um ihre Kraft zu verstärken. Das Kraut besitzt am meisten Kraft, wenn man es bei Vollmond pflückt. Geben Sie sieben Gramm Beifuß bei Neumond in eine Flasche Wein und lassen Sie das Ganze sieben Tage lang durchziehen. Seihen Sie den Wein dann ab und trinken Sie eine kleine Menge davon, um Ihre Hellsichtigkeit, Ihre Gabe der Weissagung und Ihre Fähigkeit, etwas in der Kristallkugel zu sehen, zu fördern. Sammeln Sie den Beifuß zur Sommer-sonnenwende, um Ihr Glück zu mehren.

**Beinwell** (*Symphytum officinale*). Tees, Tinkturen und Kompressen aus Beinwellblättern oder -wurzeln beschleunigen die Heilung von Schnittwunden, Ausschlägen oder Knochenbrüchen. Um Ihr Gepäck auf Reisen zu schützen, sollten Sie ein Stück Beinwellwurzel in jedes Gepäckstück stecken.

**Benediktenkraut** (*Cnicus benedictus*). Ein heiliges Kraut der Druiden, das vorwiegend für Schutz und Stärke eingesetzt wird. Pflanzte man es im Garten an, wehrt es Diebe ab.

**Besenginster** (*Sarothamnus scoparius*). Ein heiliger Strauch der Druiden; man kann ihn zur Frühjahrs-Tagundnachtgleiche als Ersatz für Stechginster verwenden. Die Iren bezeichneten den Besenginster aufgrund der harntreibenden Wirkung seiner Triebe als »Kraft des Arztes«. Wenn Sie im Freien Rituale durchführen, sollten Sie den entsprechenden Bereich mit dem Besenginster kehren, um ihn zu reinigen und zu schützen. Das Verbrennen von Blüten und Trieben besänftigt den Wind.

**Birke** (*Betula alba*). Ein heiliger Baum der Druiden. Sammeln Sie bei Neumond vorsichtig einige Streifen Birkenrinde. Mit roter Tinte schreiben Sie auf einen der Streifen: Schenke mir wahre Liebe. Verbrennen Sie den Rindenstreifen zusammen mit einem Liebesduftstoff (siehe S. 133). Dabei sprechen Sie die folgenden Worte: »Oh Göttin der Liebe, oh Gott des Begehrens, schenkt mir süße, glühende Leidenschaft, nach der ich mich verzehre.« Der Name einer bestimmten Gottheit kann hier noch hinzugefügt werden. Sie können die Rinde auch in einen Bach oder ein anderes fließendes Gewässer werfen. Dabei sprechen Sie: »Botschaft der Liebe, ich gebe Dich frei. Fang mir den Liebsten/die Liebste und bring ihn/sie herbei.«

**Blutweiderich** (*Lythrum salicaria*). Legt man dieses Kraut in die Ecken eines Zimmers, schafft es Harmonie und bringt Frieden.

**Eberesche** (*Sorbus aucuparia*). Ein heiliger Baum der Druiden, der der Göttin Brigit geweiht war. Die Eberesche ist ein sehr zauberkräftiger Baum, der für Zauberstäbe, Ruten, Amulette und Zaubersprüche verwendet wird. Seine Beeren haben eine besonders starke Zauberkraft, aber die Samen sind giftig! Ein gegabelter Ebereschenzweig kann bei der Suche nach Wasser helfen. Zauberstäbe aus Eberesche dienen dem Wissen. Man kann sie darüber hinaus zum Aufspüren von Metall sowie zum Weissagen einsetzen. Feuer aus Ebereschenholz dienen dazu, vor allem bei Konflikten, Geister herbeizurufen.

**Efeu** (*Hedera, helix*). Giftig! Eine heilige Pflanze der Druiden. Efeu war mit der Wintersonnenwende verknüpft und

wurde zu diesem Anlaß zur Dekoration verwendet. Efeu hat eine schützende Wirkung, wenn er an einem Haus rankt oder in der Nähe des Hauses wächst.

**Eibe** (*Taxus baccatct*). Ein heiliger Baum der Druiden; der Wintersonnenwende, den Gottheiten des Todes und der Wiedergeburt geweiht. Die Iren verwendeten das Holz für Dolchgriffe, Bogen und Weinfässer. Die Beeren der Eibe sind **giftig!** Eibenholz oder -blätter wurden auf Gräber gelegt, um den aus dem Leben geschiedenen Geist daran zu erinnern, daß der Tod nur eine Pause des Lebens vor der Wiedergeburt ist.

**Eiche** (*Quercus robur*). Ein heiliger Baum der Druiden. Die Eiche galt als Königin der Bäume in einem Hain. Zauberstäbe wurden aus ihrem Holz angefertigt. Die Eicheln, die auch als Schlangenei bekannt waren, wurden für Zaubermittel verwendet. Eicheln, die bei Nacht gesammelt wurden, hatten die stärkste Fruchtbarkeitskraft. Die Druiden und die Priesterinnen lauschten den raschelnden Blättern und den Zaunkönigen in den Bäumen, um Weissagungen zu empfangen. Das Verbrennen von Eichenblättern reinigt die Umgebung.

**Eisenkraut** (*Verbena officinalis*). Ein heiliges Kraut der Druiden, das bei vielen Riten und Zaubersprüchen verwendet wurde. Es wurde so geschätzt, daß man Opfergaben dieses Krauts auf Altäre legte. Wenn man es verbrennt, entfaltet es eine starke Wirkung zur Abwehr von psychischen Anfällen, aber es wird auch für Liebeszauber, zur Reinigung sowie zur Vermehrung des Wohlstands verwendet. Es hat eine starke anziehende Wirkung auf das andere Geschlecht.

**Erle** (*Alnus glutinosa*). Ein heiliger Baum der Druiden. Aus den frischen grünen Erlentrieben läßt sich das Mark leicht herausdrücken, so daß man Flöten daraus basteln kann. Mehrere nebeneinander gebundene Triebe, die jeweils an einem Ende mit einem Holzpfropfen, Ton oder einem Dichtungsmaterial verschlossen sind, kann man dazu verwenden, Luftgeister herbeizulocken. Kürzen Sie das Ende jedes Triebes so, daß Sie die gewünschten Töne erhalten.

**Esche** (*Fraxinus excelsior*). Ein heiliger Baum der Druiden. Druidische Zauberstäbe wurden häufig aus Esche hergestellt und mit geschnitzten Verzierungen geschmückt. Zauberstäbe aus Esche eignen sich für Heilungs- und Sonnenzauber sowie für allgemeine Magie. Legen Sie frische Eschenblätter unter Ihr Kopfkissen, um hellseherische Träume zu fördern. Sammeln Sie Eschenblätter und bringen Sie sie draußen an einen ruhigen Platz. Kratzen Sie mit Ihrem Schwert oder Ihrem Messer einen Kreis um sich herum in den Boden. Machen Sie ihn so groß, daß Sie darin arbeiten können, ohne über die Linie zu treten. Stellen Sie sich so hin, daß Sie in Richtung Osten blicken, und halten Sie die Eschenblätter in beiden Händen. Sprechen Sie die folgenden Worte: »Ihr Naturgeister des Ostens, Herrscher der Luft, schenkt mir Wissen und Inspiration.« Werfen Sie ein paar Blätter in Richtung Osten. Wenden Sie sich nun nach Süden und sagen Sie: »Ihr Naturgeister des Südens, Herrscher des Feuers, schenkt mir Energie und Veränderung.« Werfen Sie ein paar Blätter in Richtung Süden. Wenden Sie sich dann nach Westen mit den Worten: »Ihr Naturgeister des Westens, Herrscher des Wassers, schenkt mir Heilung und Liebe.« Werfen Sie ein paar Blätter in Richtung Westen. Wenden Sie sich schließlich nach Norden und sagen Sie: »Ihr Naturgeister des Nordens, Herr-



scher der Erde, schenkt mir Wohlstand und Erfolg.« Werfen Sie ein paar Blätter in Richtung Norden. Stellen Sie sich dann mit erhobenen Händen in die Mitte des Kreises und sprechen Sie die folgenden Worte: »Gesegnet seien alle, die zu Hilfe mir kommen, unter Freunden wird diese Abmachung vernommen.« Verwischen Sie dann die gezogene Linie.

**Farne**, besonders Gemeiner Wurmfarne (*Dryopteris filix-mas*) Frauenhaarfarn (*Adiantum peucedanifolium*) Adlerfarn (*Pteridium aquilinum*), Tüpfelfarn (*Polypodium vulgare*). Für die Druiden zählten Farne zu den heiligen Pflanzen. Ungekräuselte Blätter des Wurmfarns wurden zur Sommersonnenwende gesammelt, getrocknet und dann am Körper getragen, um Glück zu bringen. Alle Farne sind kraftvolle Schutzpflanzen. Verbrennt man sie im Haus, erzeugt das einen sehr starken Schutzwall. Werden sie draußen verbrannt, gibt es Regen.

**Fingerhut** (*Digitalis purpurea*). **Giftig!** Ein heiliges Kraut der Druiden, das mit Feen und dem »kleinen Volk« assoziiert wird.

**Hasel** (*Corylus* spp.). Ein heiliger Strauch der Druiden. Zauberstäbe aus dem Holz der Hasel symbolisieren weiße Magie und Heilung. Gegabelte Äste benutzt man, um Wasser oder einen vergrabenen Schatz zu suchen. Wenn Sie im Freien schnell einen magischen Schutz benötigen, ziehen Sie mit einem Haselnußzweig einen Kreis um sich herum. Um die Hilfe von Pflanzenfeen zu gewinnen, fädeln Sie Haselnüsse auf eine Schnur und hängen sie in Ihrem Haus oder Ritualzimmer auf.

**Heidekraut** (*Calluna vulgaris*). Ein heiliges Kraut der Druiden. Es wird zur Sommersonnenwende verwendet, um Liebe und Schutz zu fördern. Mit roter Heide stimuliert man die Leidenschaft, weiße Heide setzt man ein, damit die Leidenschaft ungewollter Verehrer verfliegt.

**Holunder** (*Sambucus nipa/ra*). Ein heiliger Baum der Druiden. Er war der Weißen Dame und der Sommersonnenwende geweiht. Die Druiden verwendeten ihn, um Segnungen sowie Flüche auszusprechen. Wenn Sie zur Sommersonnenwende unter einem Holunderbusch oder in einem Hexenring aus Pilzen stehen, hilft es Ihnen, die »kleinen Leute« zu sehen. Zauberstäbe aus Holunder kann man dazu verwenden, böse Geister oder Gedanken zu vertreiben. Die Musik von Panflöten oder einfachen Flöten aus Holunder ist so wirksam wie ein Zauberstab.

**Hopfen** (*Humulus lupulus*). Eine heilige Pflanze der Druiden. Ein Kissen, das mit getrocknetem Hopfen gefüllt ist, fördert den Schlaf und unterstützt Heilungsprozesse.

**Irish Moos** (*Chondrus crispus*). Nützt, um dauerhaft den Geldfluß zu befördern. Wenn Sie eine kleine Puppe als Glücks- oder Geldtalisman anfertigen, sollten Sie sie mit dem Moos ausstopfen. Verbrennen Sie es zusammen mit anderen Duftstoffen, während Sie einen Glücks- oder Geldzauber anwenden. Streuen Sie etwas davon in Ihre Geldbörse oder Brieftasche.

**Johanniskraut** (*Hypericum perforatum*). Ein heiliges Kraut der Druiden. Die Kelten hielten es in den Rauch des Sommersonnwendfeuers und trugen es dann im Kampf, um un-

besiegbar zu sein. Man kann es verbrennen, um Geister zu vertreiben.

**Römische Kamille** (*Anthemis nobilis*). Ihr Duft macht die Verwendung sehr angenehm. Ein Tee aus zwei Teelöffeln des Krauts, das Sie fünf Minuten in einer Tasse mit kochendem Wasser ziehen lassen, führt sanft den Schlaf herbei. Man kann Kamille verbrennen oder sie in Wohlstandssäckchen geben, um sein Geld zu mehren.

**Katzenminze** (*Nepeta cataria*). Ein heiliges Kraut der Druiden, das von Kriegern gekaut wurde, um Wildheit und Entschlossenheit für den Kampf zu erhalten. Große, getrocknete Blätter sind kraftvolle Lesezeichen für magische Bücher. Geben Sie Ihrer Katze etwas davon, um eine übernatürliche Beziehung zu ihr aufzubauen.

**Kiefer** (*Pinus*). Die Kiefer war den Druiden heilig. Sie war einer der sieben Stammesführerbäume (s. S. 112) der Iren. Mischen Sie getrocknete Kiefernadeln mit der gleichen Menge Wacholder- und Zedernadeln; verbrennen Sie diese Mischung, um das Haus und den rituellen Bereich zu reinigen. Die Kiefernzapfen und -nüsse kann man als Fruchtbarkeitstalisman tragen. Ein wirksames Zauberbad zur Reinigung und Anregung bereitet man, indem man das Badewasser über ein locker gewebtes Säckchen mit Kiefernadeln rinnen läßt. Um einen rituellen Außenbereich zu reinigen und zu weihen, kehren Sie den Boden mit einem Kiefernzweig.

**Wilde Kirsche** (*Prunus serotina*). Ein heiliger Baum der Druiden. Holz- oder Rindenspäne des Baums wurden bei keltischen Festen verbrannt.

**Klee** (*Trifolium*). Dieses heilige Kraut der Druiden symbolisierte die dreifachen Gottheiten. Wenn Sie Klee pflücken, sollten Sie im Gegenzug immer irgendetwas an dem Ort zurücklassen, da es das Lieblingskraut des »kleinen Volks« und der Feen ist. Eine Prise Ingwer oder etwas Milch, die man auf den Boden gießt, sind angemessene Gaben. Altardekorationen aus Klee ehren alle dreifachen Gottheiten. Tragen Sie ein dreiblättriges Kleeblatt für Schutz und Glück bei sich; ein vierblättriges, um dem Militärdienst zu entgehen.

**Klette** (*Arctium lappa*). Geben Sie eine Handvoll Kletten in einen Eimer Wasser und putzen Sie damit die Böden. Das reinigt, vertreibt Negativität und schützt.

**Knöterich** (*Polygonum bistorta*). Tragen Sie ein Stück getrocknete Knöterichwurzel bei sich, wenn Sie Ihre Empfänglichkeit fördern möchten.

**Königskerze** (*Verbascum thapsus*). Die pulverisierten Blätter werden manchmal »Friedhofsstaub« genannt und können als Ersatz dafür verwendet werden.

**Lorbeer** (*Laurus nobilis*). Seine Blätter wurden von den Priesterinnen der dreifachen Göttinnen verbrannt, um übersinnliche Visionen zu erhalten. Wenn Sie die Blätter unter Ihr Kopfkissen legen, wird Ihnen das Inspiration und Visionen schenken. Lorbeer wirkt gegen Negativität und Einengung.

**Mädesüß** (*Filipendula ulmaria*). Zählt neben Minze und Eisenkraut zu den heiligsten Kräutern der Druiden. Man kann den Altar für Liebeszaubersprüche mit Mädesüß schmücken.

**Maiglöckchen** (*Convallaria majalis*). **Giftig!** Weichen Sie die Blumen in Quellwasser ein. Diese Flüssigkeit können Sie um einen Bereich versprengen, in dem Sie Rituale ausführen, um Frieden und Wissen anzuziehen.

**Majoran** (*Origanum majorana*), **Wilder Majoran/Oregano** (*Origanum vulgare*). Einen Tee aus Majoran, Minze und Rosmarin kann man im Haus versprengen, um Schutz zu erhalten. Diese Methode funktioniert auch, wenn man bestimmte Gegenstände schützen will.

**Minze, Grüne** (*Mentha spicata*), **Pfefferminze** (*Mentha piperita*). Ein heiliges Kraut der Druiden. Kleine Puppen für Heilung und Liebe kann man mit getrockneten Minzeblättern füllen. Fügt man zu einem Duftstoff Minze hinzu, reinigt das das Haus oder den Bereich, in dem Rituale durchgeführt werden.

**Mistel** (*Viscum album*). Der heiligste »Baum« der Druiden. Die Mistel beherrschte die Wintersonnenwende. Ihre Beeren sind **giftig!** Mistelzweige kann man als Schutz für jeden Zweck aufhängen. Die Beeren werden für Liebesduftstoffe verwendet.

**Mondraute** (*Botrychium lunaria*). Die halbmondförmigen Blättchen und Wedel werden für Liebessäckchen verwendet. Legen Sie ein Stück Mondraute zusammen mit einem Bild Ihres/r Liebsten in ein Medaillon, um dauerhafte Liebe zu fördern.

**Mutterkraut** (*Chrysanthemum parthenium*). Reisende tragen es zum Schutz gegen Krankheit und Unfälle.

**Nüsse und Zapfen** Sie waren den Druiden heilig und haben eine starke Zauberwirkung. Die Zauberstäbe keltischer Priester waren häufig mit einer Spitze aus kleinen Zapfen oder Eicheln versehen.

**Raute** (*Ruta.graveolens*). Die alten Kelten nutzten sie als Abwehrzauber gegen Zaubersprüche und dunkle Magie. Mit einem frischen Sproß kann man heiliges Wasser versprengen, um zu weihen, zu segnen und zu heilen. Wenn man das Kraut mit Reinigungsduftstoffen verbrennt, vertreibt es Negativität und bringt Dinge in Bewegung.

**Ringelblume** (*Calendula officinalis*). Eine heilige Pflanze der Druiden. Ringelblumenwasser stellt man aus den Blüten her; auf die Augenlider getupft, hilft es, Feen zu sehen. Ein paar Blumen im Kopfkissen sorgen für hellsichtige Träume.

**Wilde Rose/Hundsrose/Hagebutte** (*Rosa canina*). Für hellseherische Träume geben Sie zwei Teelöffel frische oder getrocknete Rosenblätter in eine Tasse kochendes Wasser. Lassen Sie diese fünf Minuten lang zugedeckt stehen. Trinken Sie das Rosenwasser vor dem Schlafengehen. Verbrennen Sie die Blüten zusammen mit Liebesduftstoffen, um Liebeszaubersprüchen mehr Kraft zu verleihen.

**Salomonssiegel** (*Polygonatum, multiflorum, P. odoratum*). Dieses Kraut kann als Dankesopfer für die Hilfe der Naturgeister verbrannt werden.

**Schafgarbe** (*Achillca millefolium*). Wirkungsvolle Beigabe zu Duftstoffen für Wahrsagerei und Liebeszauber. Ihre Kraft bewirkt, daß Paare glücklich verheiratet bleiben.

**Schöllkraut** (*Chelidonium majus*). Tragen Sie ein rotes Flanneltäschchen, das mit dem Kraut gefüllt ist, direkt auf der Haut, um zu verhindern, daß Sie unschuldig verdächtigt oder gar verhaftet werden. Erneuern Sie das Kraut alle drei Tage.

**Silbertanne** (*Abies alba*). Ein heiliger Baum der Druiden. Seine Nadeln werden bei der Geburt eines Kindes verbrannt, um Mutter und Baby zu schützen.

**Stechginster** (*Ulex europaeus*). Ein heiliger Strauch der Druiden. Seine goldenen Blüten werden mit der Frühjahrs-Tagundnachtgleiche in Verbindung gebracht. Das Holz und die Blüten werden zum Schutz und zur Vorbereitung auf Konflikte jeder Art verbrannt.

**Stechpalme** (*Hex aquifolium*). Ein heiliger Baum der Druiden. Er war der Wintersonnenwende geweiht, bei der er zur Dekoration verwendet wurde. Wenn Sie eine Stechpalme in die Nähe des Hauses pflanzen, wehrt sie negativen Zauber ab. Trägt ein Mann eine Tasche mit ihren Blättern und Beeren, so steigert dies seine Fähigkeit, Frauen anzuziehen.

**Wilder Thymian** (*Thymus serpyllum*), Gartenthymian (*Thymusvutgaris*). Ein heiliges Kraut der Druiden. Ein magisches Reinigungsbad erhält man, indem man Thymian-Majorantee in das Badewasser gießt. Ein mit Thymian gefülltes Kopfkissen verhindert Alpträume. Wenn Sie an einer Beerdi-gung teilnehmen, sollten Sie einen Thymianzweig tragen, um die Negativität der Trauernden abzuwehren.

**Trauerweide** (*Salix alba*). Einer der sieben heiligen Bäume der Iren und ein heiliger Baum der Druiden. Die Trauerweide ist ein Mondbaum, der der Weißen Dame geweiht ist. Haine aus Trauerweiden galten als so magisch, daß Priester, Priesterinnen und alle Arten von Handwerkern sich bei diesen Bäumen hinsetzten, um eloquenter zu werden sowie um Inspiration, besondere Fertigkeiten und Prophezeiungen zu erhalten. Wenn Sie einen Wunsch haben, sollten Sie die Weide bitten, ihn zu erfüllen. Wählen Sie dafür einen biegsamen Trieb aus und machen Sie einen lockeren Knoten hinein. Dabei bringen Sie Ihr Anliegen vor. Wenn Ihr Wunsch in Erfüllung gegangen ist, kehren Sie zurück und lösen den Knoten wieder. Denken Sie daran, sich bei der Weide zu bedanken und ein Geschenk dorthin zu lassen.

**Wacholder** (*Juniperus communis*). Ein heiliger Baum der Druiden. Seine Beeren wurden zusammen mit Thymian in druidischem Räucherwerk und Waldduftstoffen verwendet, um Visionen zu fördern. Wacholder, der in der Nähe der Tür wächst, schreckt Diebe ab. Die reifen Beeren kann man auffädeln und im Haus aufhängen, um Liebe anzuziehen.

**Waldmeister** (*Asperula odorata*). Ein heiliges Kraut der Druiden, das seinen Duft nach dem Trocknen entwickelt. Tragen Sie einen Waldmeisterzweig bei sich, wenn Sie Ihr Leben verändern und siegreich sein wollen. Geben Sie etwas Waldmeister in den Wein, den Sie an Beltane trinken. Das ist ein Symbol, um Hürden aus dem Weg zu räumen.

**Weißdorn** (*Crataegus oxyacantha*). Ein heiliger Baum der Druiden. Zauberstäbe aus seinem Holz haben große Macht. Die Blüten wirken auf Männer sehr aphrodisisch.



**Wermut** (*Artemisia absinthium*). Ein heiliges Kraut der Druiden, das sehr starke Zauberkräfte hat und den Mondgottheiten geweiht war. Wenn man es verschluckt, wirkt es ab einer bestimmten Dosis giftig. Es wird zusammen mit Räucherwerk an Samhain (Halloween) verbrannt, um die Wirkung von Beschwörungen zu unterstützen und Weissagungen sowie Prophezeiungen zu fördern. Besonders wirksam in Verbindung mit Beifuß. Wermut verstärkt die Wirkung von schützendem Räucherwerk.

**Zaunrübe** (*Bryonia alba*, *Bryonia dioica*). **Giftig!** Die Wurzeln können als Ersatz für die seltene Alraunwurzel verwendet werden. Legen Sie ein Wurzelstück auf Ihr Geld, um Ihren Wohlstand zu mehren.

**Zeder** (*Cedrus libani*). Ein heiliger Baum der Druiden. Die alten Kelten auf dem Festland verwendeten Zedernöl, um die Köpfe ihrer im Kampf getöteten Feinde zu konservieren. Legen Sie Ihre Handflächen auf die Spitzen der Blätter, um sich zu erden und Erdenergie zu gewinnen.

**Ziest** (*Stachys officinalis*, *Betonica officinalis*, *Stachys betonica*). Ein heiliges Kraut der Druiden. Es besitzt die Kraft, böse Geister, Alpträume und Verzweiflung zu vertreiben. Es wurde bei der Sommersonnenwende zur Reinigung und zum Schutz verbrannt. Streuen Sie etwas Ziest bei allen Türen und Fenstern aus, um eine schützende Barriere zu schaffen. Wenn Sie von Alpträumen geplagt werden, sollten Sie ein kleines Stoffkissen mit Ziest unter Ihr Kopfkissen legen.

## *Kesselmagie*



Denken Sie daran, daß der richtige Zeitpunkt bei der Magie sehr wichtig ist. Lesen Sie dazu noch einmal die Kapitel »Vorbereitung auf die Magie« und »Magische Elemente«. Ein Zauber, mit dem man etwas vermehren, steigern oder gewinnen will, wird in der Zeit gleich nach Neumond bis zum nächsten Vollmond angewendet. Dabei haben der Tag und die Nacht bei Vollmond die stärkste Wirkung. Ein Zauber, mit dem man erreichen will, daß etwas gemindert wird oder nachläßt, wendet man gleich nach Vollmond bis zum Neumond an. Dabei erzielt man am Neumondtag und in der Neumondnacht die intensivste Wirkung.

## *Geld erhalten*

Füllen Sie den Kessel zur Hälfte mit Wasser und lassen Sie eine Silbermünze hineinfallen. Stellen Sie den Kessel so auf, daß das Mondlicht auf das Wasser fällt. Machen Sie mit Ihren Händen sanfte fegende Bewegungen knapp über der Wasseroberfläche und sammeln Sie auf diese Weise symbolisch das Silber des Mondes.

Dabei sprechen Sie die folgenden Worte:

*Dame des Mondes, Du Wunderschöne,  
Bald mit Wohlstand mich verwöhne.*

*Fülle meine Hände mit Silber und Gold,  
Damit meine Börse bald wird voll.*

Wiederholen Sie den Spruch dreimal. Danach gießen Sie das Wasser auf die Erde. Diesen Zauber wendet man am besten bei Vollmond an.

### *Prophezeiungen empfangen*

Füllen Sie den Kessel zur Hälfte mit Wasser und stellen Sie ihn auf einen Tisch, so daß Sie im Sitzen bequem hineinsehen können. Zünden Sie zwei lilafarbene Kerzen an sowie Duftstoffe, die sich gut zum Wahrsagen eignen. Platzieren Sie die Kerzen so, daß ihr Licht weder ins Wasser noch direkt in Ihre Augen scheint. Richten Sie Ihre Aufmerksamkeit auf den Boden des Kessels. Legen Sie Ihre Hände dabei leicht gegen die Seiten des Kessels. Atmen Sie sanft zum Wasser hin. Sprechen Sie die folgenden Worte:

*Kessel, offenbare mir das, was ich suche. Große Mutter,  
öffne mein inneres Auge, damit ich wahrhaftig sehen  
kann.*

Leeren Sie Ihren Geist so gut es geht; bleiben Sie entspannt, während Sie tief in den Kessel hineinblicken. Die Antworten können sowohl über Bilder im Wasser zu Ihnen kommen als auch über Bilder in Ihrem Geist oder als plötzlich auftauchende Erkenntnisse. Diesen Zauberspruch wendet man am besten bei zunehmendem Mond an.

## *Sich von Negativem befreien*

Stellen Sie einen leeren Kessel (oder ein Kelchglas) zwischen zwei brennende Kerzen auf ihren Altar. Verbrennen Sie Räucherwerk, das sich gut für Schutz und Segnungen eignet. Ziehen Sie sich etwas Besonderes an, am besten Weißes, und stellen oder ætzen sie sich vor den Altar. Atmen Sie langsam und gleichmäßig, bis Sie ruhig und zentriert sind. Nehmen Sie den Kessel in beide Hände; halten Sie ihn über dem Altar in die Höhe. Senken Sie ihn dann bis Brusthöhe und atmen Sie langsam hinein. Dabei benennen Sie im Stillen jede Gewohnheit, jeden Menschen oder jede Erfahrung, die Sie aus Ihrem Leben entfernen wollen

Wenn Sie damit fertig sind, stellen Sie den Kessel umgedreht auf den Altar und sprechen die folgenden Worte:

*Ich schenke Euch den Inhalt dieses Gefäßes, Ihr Großen.*

*Tauscht diese Erfahrungen gegen bessere aus.*

Legen Sie eine Opfergabe aus Kräutern und Milch nach draußen. Zumindest aber sollten Sie die Kräuter in Ihrem Räuchergefäß verbrennen. Am besten führen Sie das Ritual bei abnehmendem Mond durch.

## *Liebe empfangen*

Der Kessel sollte auf Ihrem Altar zwischen rosafarbenen Kerzen stehen. In den Kessel selbst stellen Sie eine magentafarbene Kerze. Zünden Sie Liebesräucherwerk und die rosafarbenen Kerzen an. Berühren Sie den Kessel dreimal mit Ihrem Zauberstab.

Sprechen Sie die folgenden Worte:

*Einmal, um ihn/sie zu suchen,  
Einmal, um ihn/sie zu finden.  
Einmal, um ihn/sie zu bringen,  
Einmal, um ihn/sie zu binden.  
Von Herz zu Herz für immer vereint.  
So sage ich's, so soll es sein.*

Berühren Sie den Kessel erneut dreimal. Zünden Sie die magentafarbene Kerze an, damit der Zauberspruch schnell wirksam wird. Am besten wendet man den Spruch bei zunehmendem Mond an.

### *Einen Unruhestifter blockieren*

Wenden Sie diesen Zauberspruch bei abnehmendem Mond an. Schreiben Sie die Namen Ihrer Feinde auf ein kleines Stück Pergament. Wenn Sie die Namen nicht kennen, schreiben Sie einfach »alle meine Feinde«. Stellen Sie den Kessel zwischen zwei schwarze Kerzen. Eine dritte schwarze Kerze platzieren Sie sich gegenüber auf der anderen Seite des Altars. Verbrennen Sie Duftstoffe, die eine schützende oder blockierende Wirkung haben. Streuen Sie etwas Basilikum und ein paar Holunderblüten in den Kessel. Sprechen Sie die folgenden Worte:

*Brodle, brodle, Kessel brodle.  
Das Böse verbrenne, den Ärger versto ße.*

Zünden Sie das Pergament an der Kerze in der Mitte an und lassen Sie es in den Kessel fallen. Nehmen Sie den Zauberstab und rühren Sie damit in der Luft über dem Kessel herum, während Sie die folgenden Worte sprechen:

*Die Dunkelheit ist beendet, das Licht ist gekommen,  
Mein Kampf nun gewonnen.*

Tragen Sie die Asche und die Kräuter nach draußen. Werfen Sie sie nach oben - in den Wind und zum Mond.

### *Den psychischen Schutz stärken*

Sorgen Sie in der Nacht vor Vollmond dafür, daß Ihr Altar 24 Stunden lang ungestört ist. In die Mitte stellen Sie den Kessel, auf die rechte Seite stellen Sie eine rote Kerze, auf die linke eine schwarze Kerze, und hinter den Kessel stellen Sie eine weiße Kerze; zünden Sie sie aber noch nicht an. Streuen Sie eine Mischung aus der jeweils gleichen Menge Holunderblüten, Majoran, Minze und Raute so um den Kessel herum, daß ein geschlossener Kreis entsteht. Füllen Sie jeweils gleich viele Tropfen Nelken-, Weihrauch-, Jasmin- und Lavendelöl in ein kleines Fläschchen. Stellen Sie die fest verschlossene Flasche in den Kessel und lassen Sie sie bis zur Vollmondnacht dort.

In der Vollmondnacht nehmen Sie ein reinigendes Bad und kleiden sich ganz in Weiß. Tragen Sie gut schützendes und reinigendes Räucherwerk durch jeden Raum des Hauses. Achten Sie darauf, daß der Rauch auch in die Schränke zieht. Kehren Sie zum Altar zurück und zünden Sie die Kerzen an. Nehmen Sie den Dolch oder das Schwert in die

Hand. Wenden Sie sich in Richtung Osten und erheben Sie das Schwert zum Gruß, die Spitze zeigt nach oben. Sprechen Sie die folgenden Worte:

*Bei der Kraft der aufgehenden Sonne,  
Alles Böse in meinem Leben nie wieder komme.  
Bei der aufgehenden Sonne Kraft,  
Alles Böse in meinem Leben fort sei gebracht.*

Wenden Sie sich nun nach Süden, erheben Sie das Schwert zum Gruß und sprechen Sie:

*Bei der Kraft der Mittagshitze, alle Kontrolle ich besitze.*

Wenden Sie sich dann nach Westen, grüßen Sie mit dem Schwert und sprechen Sie:

*Bei der Kraft der dunklen Nacht, mein Schild wird stark,  
mein Panzer undurchdringlich gemacht.*

Wenden Sie sich nun nach Norden, grüßen Sie mit dem Schwert und sprechen Sie die folgenden Worte:

*Beim Vollmond am schwarzen Himmel dort,  
Ich bin nicht allein, hab Hilfe vor Ort.  
Die Hände der Göttin mich sicher stützen,  
Bei Tag und bei Nacht mich immer beschützen.  
Fort mit Euch, Ihr seid nicht erwünscht, Ihr üblen Geister.  
Ich fürchte Euch nicht, ich schick Euch weiter.  
Ich habe gewonnen, ich bin befreit.  
Macht habt Ihr über mich zu keiner Zeit.*

Wenden Sie sich dem Altar zu und nehmen Sie die Flasche mit dem Öl. Geben Sie einen Tropfen Öl auf einen Finger und benetzen Sie damit Stirn, Herz, Solarplexus, Handgelenke und Fußknöchel. Dabei visualisieren Sie eine strahlendblaue Rüstung, die sich langsam von oben nach unten über Ihren Körper legt, bis Sie vollkommen geschützt sind. Verschließen Sie die Flasche wieder und bewahren Sie sie an einem sicheren Ort auf. Danken Sie den Kräften für ihre Hilfe und löschen Sie die Kerzen. Immer wenn Sie das Gefühl haben, daß Ihr Schutzpanzer sich löst, sollten Sie das Öl auftragen und die Verse wiederholen.

## *Steinmagie*



Die Bedeutung der gewählten Steinfarbe gilt sowohl für das Wahrsagen als auch für die Anwendung von Zaubersprüchen. Die Bedeutungen, die ich den Steinen beimesse, basieren auf langer Erfahrung, sie unterscheiden sich jedoch erheblich von den Einschätzungen anderer Leute. Wenn Sie Steine auswählen, die mehr als eine Farbe enthalten, bestimmt die vorherrschende Farbe die Kraft des Steins.

Bewahren Sie Ihre Steine in einer Stofftasche auf, in die Sie Ihre Hand hineinstecken können. Bis Sie sich auf die Energie der Steine eingeschwungen haben, sollten Sie jeden einzelnen oft in die Hand nehmen, innerlich seine Hilfe suchen und danach streben, etwas von seinem Wissen zu erfahren.



Es ist ratsam, für jede Farbe mehr als einen Stein zu haben. Wie bereits erwähnt, ist es nicht nötig, sie zu schneiden oder zu polieren. Wenn Sie mehrere Steine einer Farbe haben, können Sie die Kraft des jeweiligen Zauberspruchs verstärken, indem Sie die Steine auf Ihrem Altar in den vier Himmelsrichtungen oder in einem Kreis auf Samt auslegen. Die helleren Steine kommen auf schwarzem oder dunkelblauem Samt am schönsten zur Geltung.

Jeder Stein kann auch zur Meditation verwendet werden. Wenn Sie eine besondere Vorliebe für bestimmte Farben haben und sich sehr wünschen, daß ihre Kräfte in Ihrem Leben wirksam werden, können Sie einen Ring oder eine Halskette dieser Farbe kaufen. Das wird Ihre Aura stärken.

Um festzustellen, welche Farben in Ihrer Aura schwach - oder gar nicht - vorhanden sind, sollten Sie kleine farbige Papierkreise ausschneiden, die Ihren Chakrafarben entsprechen. Beginnend mit dem Wurzelchakra an der Wirbelsäulenbasis und beim oberen Teil des Kopfes endend, sind dies die Farben Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau, Indigo und Lavendel oder Weiß. Halten Sie ein Pendel in Ihrer Krafthand (das ist Ihre dominante Hand) und legen Sie einen Farbkreis in die andere Hand. Wenn das Pendel sich im Uhrzeigersinn bewegt, ist diese Farbe stark genug. Wenn das Pendel sich gegen den Uhrzeigersinn bewegt, ist diese Farbe in Ihrer Aura geschwächt. Manchmal bewegt sich das Pendel nicht, wenn eine Farbe ausreichend vorhanden ist. Es wird nur gegen den Uhrzeigersinn kreisen, wenn Sie zusätzlich etwas von der Farbe benötigen.

Wenn Sie das Gefühl haben, daß Sie bereit sind, die Steine anzunehmen, und daß die Steine bereit sind, Sie anzunehmen, sollten Sie sie bei Vollmond zu Ihrem Altar bringen, um sie zu weihen. An beiden Seiten des mit einem weißen Tuch

bedeckten Altars sollte eine weiße Kerze stehen. Verbrennen Sie geeignete Duftstoffe für Weihung oder Segnung. Legen Sie Ihre Hände auf die Steine und sprechen Sie:

*Steine der Kraft, starke Steine des Wissens,  
Verbindet Euch mit mir, ich bitte Euch sehr.  
Helft mir bei meinen Zaubersprüchen;  
Schenkt mir Wissen aus tiefen Quellen.  
Steine der Kraft, starke Steine des Wissens,  
Verbindet Euch mit mir, ich bitte Euch sehr.*

Halten Sie die Steine in den Rauch der Duftstoffe und über die Kerzenflammen. Lassen Sie sie in ihrer speziellen Tasche über Nacht auf dem Altar liegen.

Für Weissagungen breiten Sie das Samttuch aus und rollen die Steine sanft in ihrer Tasche umher, bis sie gut gemischt sind. Konzentrieren Sie sich auf die Frage, die Sie beantwortet haben möchten. Ohne hinzusehen greifen Sie in die Tasche, wählen einen Stein aus und legen ihn auf der Ostseite auf das Tuch. Der nächste Stein wird auf die Südseite gelegt, es folgt die Westseite, die Nordseite und der letzte Stein kommt in die Mitte.

Der Osten steht für Ideen, Gedanken, Inspiration und übersinnliche Fähigkeiten. Der Süden steht für Aktion, Leidenschaft, Veränderung und die Wahrnehmung von Situationen. Der Westen symbolisiert Emotionen, Heilung, Heirat oder Beziehungen und die Liebe. Der Norden ist der Bereich für Wohlstand, Geld, Wachstum, Erfolg, die Geschäftswelt und den Beruf. Die Mitte des Tuchs steht für die Kraft, die Sie einsetzen, ob negativ oder positiv, um die Frage zu beeinflussen.

Deuten Sie jeden Stein entsprechend der Richtung, in der er liegt, und dann in Beziehung zu den anderen Steinen. Wenn zum Beispiel ein schwarzer Stein im Süden liegt, weist er auf eine Starrheit im Leben hin, vielleicht auf eine Furcht vor Veränderung. Es könnte auch sein, daß Sie Ereignisse mit einer negativen Einstellung betrachten. Wenn der Stein in der Mitte aber orange ist, haben Sie die Macht, Ihr Schicksal zu verändern und die Situation zu kontrollieren. Ein lilafarbener Stein im Westen würde Erfolg für Ihre Ziele in Bezug auf die Liebe und die Heilung von Geist und Körper anzeigen. Ein weißer Stein im Osten weist auf ein Bedürfnis nach Ruhe hin, noch bevor sich dieses erfüllen kann, während ein blauer Stein im Norden andeutet, daß ein möglicher Umzug oder eine Reise die notwendigen Veränderungen bewirken und für Sie finanziell von Vorteil sein könnte.

Sie können diese Anordnung der Steine für sich nutzen, um festzustellen, ob eine beabsichtigte Handlung vorteilhaft für Sie sein wird oder ob Sie Ihre Pläne noch einmal überdenken sollten. Vielleicht müssen Sie nur kleinere Veränderungen vornehmen, aber möglicherweise müssen Sie die Idee vollends verwerfen.

Bei der Anwendung von Zaubersprüchen können Sie dreizehn Steine kreisförmig um den Kessel anordnen. Die Steine müssen nicht alle die gleiche Farbe haben. Wenn Sie zum Beispiel einen Zauberspruch für Wohlstand anwenden, könnten Sie den Pyrit verwenden, um Ihre Fähigkeiten, Geld zu erwirtschaften, zu steigern. Den Magnetit könnten Sie einsetzen, um Wohlstand anzuziehen, einen braunen Stein, um die Erdgeister zu verleiten, Ihnen zu helfen, einen weißen Stein, um Sie auf die rechten Pfade zur Erreichung Ihres Ziels zu führen und den Bergkristall, um die Energie,

die Sie aussenden, zu verstärken. Kräuter oder Kerzen helfen den Steinen, Kraftquellen zu definieren und zu vergrößern.

### *Farbsymbolik von Steinen*

**Weiß:** Spirituelle Führung; auf die rechten Pfade geleitet werden; Ruhe; sich zentrieren; Illusionen durchschauen. Beispiele: Quarz, Achat.

**Rot:** Mut, sich einem Konflikt oder einer Prüfung zu stellen; Energie; aktiv werden. Beispiele: Granat, roter Jaspis, roter Achat, dunkler Karneol.

**Rosa:** Heilung; wahre Liebe; Freundschaft. Beispiele: Rosenquarz, Achat.

**Gelb:** Kraft des Geistes; mentale Kreativität; plötzliche Veränderungen. Beispiele: Bernstein, Topas, Citrin.

**Orange:** Kraft, das Schicksal zu verändern; Kontrolle einer Situation. Beispiel: Karneol.

**Blau:** Harmonie; Verständnis; Reisen oder Umzüge. Beispiele: Lapislazuli, Labradorit.

**Grün:** Heirat; Beziehungen; Gleichgewicht; praktische Kreativität, Geschicklichkeit, vor allem mit den Händen; Fruchtbarkeit; Wachstum. Beispiele: Jade, Malachit, Amazonit.

**Braun:** Erdgeister; Erfolg; verstärkt alle Erdzauber und übersinnlichen Fähigkeiten; gesunder Menschenverstand. Beispiele: Tigerauge, Rauchquarz.

**Schwarz:** Blockierung; Verteidigung durch Abwehr dunkler Magie; Umwandlung von Zaubern und negativen Gedanken in positive Kraft; generelle Verteidigung; Pessimismus; sich festgebunden fühlen. Beispiele: Jet, Onyx, Obsidian.

**Lila:** Unglück durchbrechen; Schutz; psychisches und spirituelles Wachstum; Erfolg mit langfristigen Plänen. Beispiele: Amethyst, Beryll, Quarz.

**Indigo:** Frühere Existenzformen aufspüren; Karma ausbalancieren; ungewünschte Gewohnheiten oder Erfahrungen ausschalten. Beispiele: Türkis, Amethyst, Beryll.

### *Weitere wertvolle Steine*

**Pyrit oder Katzensgold:** Geld, Wohlstand, Erfolg auf der ganzen Linie; Sonnengottheiten.

**Mondstein:** Okkulte Kraft gewinnen; Emotionen mildern; sich über Probleme stellen; Mondgottheiten.

**Bergkristall:** Verstärkt magische Kräfte und die Kraft, die bei allen Zaubersprüchen entsteht; Hilfe bei Weissagungen.

**Magnetit** oder ein Magnet: Kraft der Anziehung; Fähigkeit, anzuziehen, was Sie sich wünschen.

## *Kerzenmagie*



Keltische Priester und Priesterinnen verwendeten zum Zaubern Talglampen oder Binsen und verbrannten bestimmte Hölzer. Heutzutage sind Kerzen ein sehr annehmbarer Ersatz.

Da es bei vielen Kerzenzaubern erforderlich ist, die Kerzen ganz herunterbrennen zu lassen, ist es am klügsten, sich einen stabilen Kerzenständer zu leisten, der aus nichtbrennbarem Material besteht und breit genug ist, tropfendes Wachs aufzufangen.

Für das Verbrennen von Kerzen gibt es eine Grundregel: um etwas umzukehren oder los zuwerden, sollten sie bei abnehmendem Mond verbrannt werden (im Zeitraum nach Vollmond bis zum Neumond); um etwas zu mehrern oder zu erhalten, sollten Sie die Kerzen bei zunehmendem Mond verbrennen (nach Neumond bis zum Vollmond). Am Neumond und Vollmond ist die Kraft des jeweiligen Zyklus am größten.

Kerzen werden manchmal in Verbindung mit Kräutern und anderen Zaubermitteln verwendet, die alle auf einen bestimmten Zweck abgestimmt sind. Wählen Sie eine Kerze, und ritzen Sie mit Ihrem Ritualmesser Ihre Zaubewünsche hinein. Dann suchen Sie ein geeignetes Öl aus, mit dem Sie die Kerze benetzen. Geben Sie dafür etwas Öl in Ihre Krafthand und reiben Sie die Kerze mit einer drehenden Bewegung ein.

Wenn Sie möchten, daß etwas zu Ihnen kommt, reiben Sie

die Kerze vom Docht her bis zum unteren Ende ein. Wenn Sie etwas loswerden wollen, reiben Sie sie vom unteren Ende her in Richtung Docht ein. Rollen Sie die eingeölte Kerze in den entsprechenden Kräutern und stecken Sie sie in den Kerzenständer.

Halten Sie Ihre Hände zu beiden Seiten der Kerze und lassen Sie Gedanken über Ihr Ziel mental in die Kerze strömen. Wenn Sie soweit sind, zünden Sie die Kerze an und sprechen die folgenden Worte:

*Kerze der Kraft, Kerze der Macht,  
Erfüll meine Wünsche hier heute Nacht  
Kraft ströme aus dem Feuer der Kerz'.  
Schenk mir die Wünsche meines Herz'.  
Meine Worte haben Kraft, der Sieg ist errungen.  
So ist denn der Zauber auch gelungen.*

Dieser einfache Zauber kann für beinahe jeden Zweck angewendet werden. Am besten ist es, die Kerze an einem sicheren Platz ganz herunterbrennen zu lassen.

## Das Ogam-Alphabet



Das Ogam-Alphabet beziehungsweise das heilige druidische Alphabet enthielt Geheimnisse über Magie und Weissagung. Nur Eingeweihte konnten diese okkulten Bedeutungen verstehen. Die alten Kelten hatten eine enge Beziehung zu Bäumen, was anhand dieses magischen Alphabets und ihres Baumkalenders deutlich wird. Ein weiterer Beweis für ihre Achtung gegenüber den Bäumen ist das alte keltische Wort *Duir* für Eiche; das Wort *Derwydd* oder *Duirwydd* (Eichenseher) war wahrscheinlich der Ursprung des Wortes Druiden.

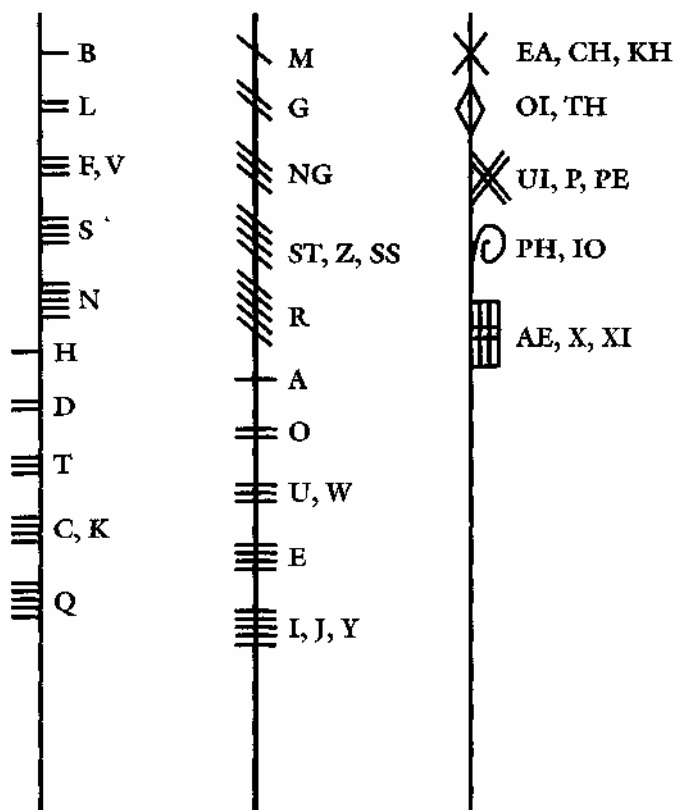
Die Kelten glaubten, daß viele Bäume von Geistern bewohnt wurden oder daß sie einen eigenen Geist hatten; das galt besonders für Bäume, die eine starke Aura um sich herum hatten. Die Kelten waren zudem überzeugt davon, daß bestimmte Bäume einen heilenden Einfluß auf Menschen hatten.

Eiche, Esche und Dornenstrauch wurden die Feentriade der Bäume genannt. Man sagt immer noch, daß Feen dort leben, wo diese Bäume nebeneinander wachsen.

Die Kelten hatten Regeln für die Nutzung bestimmter Bäume. Es galt als unglückbringend, Blüten des Weißdorns im Haus zu haben. Die einzige Zeit, zu der man Zweige des Weißdorns abbrechen oder schneiden konnte, ohne Pech anzuziehen, war am Abend von Beltene. Den Holunder durfte man nie schneiden, ohne den Baum vorher um Erlaubnis zu bitten. Und selbst dann war es ratsam zu bedenken, daß der Holunder häufig bösen Geistern Unterschlupf gewährte.



Die Bäume des Ogam-Alphabets wurden in drei Kategorien unterteilt, die nichts mit ihrer physischen Gestalt zu tun hatten. Sie repräsentierten lediglich die Reihenfolge der Wichtigkeit, die die Bäume für die Druiden hatten. An erster Stelle standen die Stammesführer, gefolgt von Landarbeitern



Das Ogam-Alphabet

und Sträuchern. Neben Bäumen finden sich im Ogarm-Alphabet zwei Symbole, der Hain und das Meer, deren Aufnahme bezeugt, welche Macht die Druiden beiden zuerkannten. Die letzten fünf Buchstaben werden Crane Bag genannt, sie schuf der Meeresgott Manannan.

Die alten Kelten verwendeten das Ogam-Alphabet bei der Ausübung von Magie. Sie warfen darüber hinaus Weissagungsstöckchen, in die die Zeichen des Ogam-Alphabets eingeritzt waren.

Für Weissagungen malen Sie je ein Symbol auf ein flaches Stäbchen. Sie können die Symbole auch hineinschnitzen. Eisstiele oder Holzspatel sind dafür gut geeignet. Man kann die Symbole auch auf Karten malen und sie dann wie beim Tarot deuten. Wählen Sie sieben Stäbchen aus, ohne hinzusehen. Konzentrieren Sie sich auf Ihre Frage, während Sie sie in beiden Händen halten. Werfen Sie die Stäbchen dann vorsichtig auf die Erde. Die Stöckchen, die am nächsten liegen, stehen für die Gegenwart; diejenigen, die am weitesten entfernt liegen, für die Zukunft. Alle Stäbchen, die sich berühren oder übereinanderliegen, haben einen direkten und starken Einfluß aufeinander.

Die folgenden Ogam-Zeichen kann man in flache Weissagungsstäbchen schnitzen oder in Kerzen einritzen. Man kann sie auch benutzen, wenn man Bitten aufschreibt, die man den Göttern während der Rituale präsentiert.

### **Beth - Birke**

Monat: November

Farbe: Weiß

Kategorie: Landarbeiter

Buchstabe: B

Bedeutung: Neuanfänge, Veränderungen, Reinigung.

**Luis - Eberesche**

Monat: Dezember

Farben: Grau und Rot

Kategorie: Landarbeiter

Buchstabe: L

Bedeutung: Kontrolle über Ihr Leben, Schutz gegen Fremdbestimmung.

**Fearn - Erle**

Monat: Januar

Farbe: Purpurrot

Kategorie: Stammesführer

Buchstaben: F, V

Bedeutung: Hilfe bei Entscheidungen, spirituelle Führung und spiritueller Schutz.

**Saille - Weide**

Monat: Februar

Farbe: Hell

Kategorie: Landarbeiter

Buchstabe: S

Bedeutung: Ihr Leben ins Gleichgewicht bringen.

**Nuin - Esche**

Monat: März

Farbe: Glasgrün

Kategorie: Stammesführer

Buchstabe: N

Bedeutung: In einer Kette von Ereignissen gefangen; Gefühl des Gebundenseins.

**Huathe - Weißdorn**

Monat: April

Farbe: Lila

Kategorie: Landarbeiter

Buchstabe: H

Bedeutung: Eine Zeitlang zurückgehalten werden.

**Duir - Eiche**

Monat: Mai

Farben: Schwarz und Dunkelbraun

Kategorie: Stammesführer

Buchstabe: D

Bedeutung: Sicherheit, Stärke.

**Tinne - Stechpalme**

Monat: Juni Farbe:

Dunkelgrau Kategorie:

Landarbeiter

Buchstabe: T

Bedeutung: Energie und Anleitung bei zukünftigen Problemen.

**Coll - Hasel**

Monat: Juli

Farbe: Braun

Kategorie: Stammesführer

Buchstaben: C, K

Bedeutung: Kreative Energien für Arbeiten oder Projekte.

**Quert - Apfelbaum**

Monat: -

Farbe: Grün

Kategorie: Strauch

Buchstabe: Q

Bedeutung: Eine Entscheidung muß gefällt werden.

**Muin - Weinstock**

Monat: August

Farbe: Mehrfarbig

Kategorie: Stammesführer

Buchstabe: M

Bedeutung: Eine innere Entwicklung findet statt, nehmen Sie sich dabei auch Zeit zur Entspannung.

**Gort - Efeu**

Monat: September

Farbe: Himmelblau

Kategorie: Stammesführer

Buchstabe: G

Bedeutung: Nehmen Sie sich Zeit, Ihre Seele zu befragen, sonst werden Sie eine falsche Entscheidung treffen.

**Ngetal - Schilfrohr**

Monat: Oktober

Farbe: Grasgrün

Kategorie: Strauch

Buchstaben: NG

Bedeutung: Ärger oder Überraschungen.

**Straif - Schlehe**

Monat: -

Farbe: Lila

Kategorie: Stammesführer

Buchstaben: ST, SS, Z

Bedeutung: Ablehnung, Verwirrung; Weigerung, die Wahrheit zu sehen.

### **Ruis - Holunder**

Monat: Tage des dreizehnten Monats

Farbe: Rot

Kategorie: Strauch

Buchstabe: R

Bedeutung: Ende eines Zyklus oder Problems.

### **Ailim - Silbertanne**

Monat: -

Farbe: Hellblau

Kategorie: Strauch

Buchstabe: A

Bedeutung: Aus früheren Fehlern lernen, Entscheidungen sorgfältig treffen.

### **Ohn - Stechginster**

Monat: -

Farbe: Gelbgold

Kategorie: Stammesführer

Buchstabe: O

Bedeutung: Information, die Ihr Leben verändern könnte.

### **Ur - Heide und Mistel**

Monat: -

Farbe: Lila

Kategorie: Heide/Landarbeiter, Mistel/Stammesführer

Buchstabe: U, W

Bedeutung: Heilung und Entwicklung auf spiritueller Ebene.

**Eadha - Weiße Pappel oder Espe**

Monat: -

Farbe: Silberweiß

Kategorie: Strauch

Buchstabe: E

Bedeutung: Probleme, Zweifel, Ängste.

**Ioho - Eibe**

Monat: -

Farbe: Dunkelgrün

Kategorie: Stammesführer

Buchstaben: I, J, Y

Bedeutung: Völlige Veränderung der Lebensausrichtung oder Einstellung.

**Koad - Hain**

Monat: -

Farbe: Viele Grünschattierungen

Kategorie: Keine

Buchstaben: EA, CH, KH

Bedeutung: Weisheit gewinnen, indem man Illusionen als solche erkennt.

**Oir - Spindel**

Monat: -Farbe: Weiß

Kategorie: Landarbeiter

Buchstaben: OI, TH

Bedeutung: Lösen Sie sich von Verpflichtungen und Aufgaben, sonst kann Ihr Leben sich nicht entwickeln.

**Uilleand - Geißblatt**

Monat: -

Farbe: Gelbweiß

Kategorie: Landarbeiter

Buchstaben: UI, P, PE

Bedeutung: Machen Sie vorsichtig weiter.

**Phagos - Buche**

Monat: -

Farbe: Orangebraun

Kategorie: Stammesführer

Buchstaben: PH, IO

Bedeutung: Neue Erfahrungen und Informationen kommen auf Sie zu.

**Mor - Das Meer**

Monat: -Farbe: Blaugrün

Kategorie: -Buchstaben:

AE, X, XI Bedeutung:

Reisen



## *Rituelle Anrufungen von Gottheiten*



Die folgenden Anrufungen und Zaubersprüche sind nur grob zugeordnet, da viele Gottheiten bei unterschiedlichen Anliegen angerufen werden können. Eine Auswahl von Duftstoffen finden Sie auf den Seiten 133-136. Wenn Sie sich über den Ablauf unsicher sind, sollten Sie das Kapitel über den magischen Kreis nochmals lesen, bevor Sie mit einem Ritual beginnen (siehe S. 61).

Weitere Informationen zu den Göttern und Göttinnen und ihre unterschiedlichen Funktionen finden Sie in dem Kapitel »Wichtige keltische Gottheiten« (siehe S. 66) sowie im Verzeichnis der Gottheiten (siehe S. 140), dem Verzeichnis der Elemente (siehe S. 138) und dem Stichwortverzeichnis (siehe S. 147). Das »Verzeichnis der Gottheiten« und das »Verzeichnis der Elemente« enthalten alle nötigen Informationen, die Sie zusammen mit den unten aufgeführten Anrufungen für Rituale benötigen.

### *Anrufungen für Schöpfergottheiten*

Stellen Sie einen Kessel mit Wasser auf den Altar. Zünden Sie weiße Kerzen und geeignetes Räucherwerk an.

*Öffne die Tür zu meinem inneren Leben;  
Die Vergangenheit enthülle mir.*

*Öffne die Tür zu meinem inneren Leben,  
Den Weg bereite mir.  
Schick mir das Licht Deines kosmischen Feuers;  
Erleuchte meinen Pfad, ganz hell.  
Schenk mir ein Zeichen Deiner Anwesenheit.*

Danach meditieren Sie und weissagen dann mit Hilfe des Kessels, so wie es im Kapitel »Kesselmagie« beschrieben wird (siehe S. 97). Manchmal empfiehlt es sich, das Ritual an mehreren Abenden bei zunehmendem Mond bis zur Vollmondnacht zu wiederholen, damit Ihre »inneren Türen« sich öffnen.

### *Anrufungen für Kreativitäts- und Fruchtbarkeitsgottheiten*

Ziehen Sie mit dem Zauberstab einen unsichtbaren Kreis um Ihren Altar und Arbeitsbereich (zur Ausführung siehe S. 61).

*Steine für Kunst, Steine für Geburt,  
Steine überall hier auf der Erde. Die  
Alten zogen ihre Kreise, Und ihre Kraft  
ist noch immer hier. Oh, Ihr Großen,  
schickt sie zu mir.*

Zeichnen Sie mit einem Stift einen Kreis auf ein kleines Stück Papier; in den Kreis schreiben Sie Ihren Namen. Benetzen Sie die Mitte des Papiers mit einem Tropfen Lilienöl. Lassen Sie es über Nacht auf dem Altar liegen. Am nächsten Abend verbrennen Sie es im Kessel. Streuen Sie die Asche und Kräuter in die Winde.

## *Anrufungen für Gottheiten der Unterwelt*

Tippen Sie dreimal mit Ihrem Schwert auf den Altar.

*Leben und Tod, diese beiden Ihr schenkt,  
Auch deren Erhalt Ihr mächtig lenkt.  
Es gibt kein Ende dieses Lebens.  
Wir werden geboren in anderen Ebenen.  
Aber alles, auch ich, soll im Gleichgewicht leben,  
Das möchte ich bei Himmel und Erde erbeten.*

Tippen Sie den Altar erneut dreimal an. Erläutern Sie Ihre Bedürfnisse sehr sorgfältig und genau, da diese Gottheiten oft intensive Ergebnisse herbeiführen.

## *Anrufungen für die Große Mutter*

Benutzen Sie Ihren Zauberstab, wenn Sie die Große Mutter um etwas bitten. Verwendet man das Schwert, wird sie zur Beschützerin ihrer Kinder.

Anrufung für den sanften Aspekt der Großen Mutter:

*Mutter mit der tröstenden Brust, den schützenden  
Armen,  
Ich bin Dein Kind. Bewahr mich vor Gefahren.  
Schicke mir Inspiration in meinen Träumen.  
Schenke mir den Schlüssel, der das Tor öffnen kann.  
Mutter, hilf mir und denke an mich.*

Anrufung für den dunklen Aspekt der Großen Mutter:

*Große Mutter, Behüterin Deiner Kinder,  
Ich bitte Dich um Deinen Schutz.  
Es gibt manche, die sich gegen mich richten.  
Laß ihr Ansinnen scheitern.  
Laß das Böse zurückkehren in die Dunkelheit.  
Große Mutter, ich bitte Dich um Deinen Schutz und  
nehme ihn an.*

## ***Anrufungen für Gerechtigkeitsgottheiten***

Wirbeln Sie den Zauberstab über dem Kräuterkessel.

*Ihr Kleinen, kommt, wie's Euch gefällt,  
Zu mir und den Gottheiten Euch gesellt.  
Verändert mein Schicksal.  
Macht mich kühn.  
Schenkt mir Wohlstand und Liebe,  
Die nicht wird verblühen.  
Erfüllung und wahre Freundschaft bringet mir.  
Für diese Hilfe gesegnet seid Ihr.*

Bringen Sie den Erdgeistern ein besonderes Geschenk dar, um sie dazu zu verleiten, Ihre Bitten zu erhören.

## ***Anrufungen für Rachegottheiten***

Schreiben Sie Ihre Bitten auf ein kleines Stück Papier. Zünden Sie es an einer Altarkerze an und lassen Sie es dann in den

Kessel fallen, wo es verbrennen kann. Stellen Sie sich vor den Altar, halten Sie den Griff des Schwerts in beiden Händen, die Schwertspitze zeigt zum Boden.

*Wolf und Pferd, alte Zeichen der Macht.  
Leih mir Eure Stärke heut' Nacht.  
Mut und die Kraft des Stahls ich gern hätte,  
Möcht' fühlen Energie und Willenskräfte.  
Hört meinen Ruf, oh all Ihr Mächte!*

Legen Sie die Spitze des Schwerts gegen den Kessel. Bleiben Sie solange wie möglich in dieser Position und nehmen Sie die Kräfte dieser starken Gottheiten in sich auf. Dieses Ritual ist sehr zu empfehlen, wenn eine Begegnung mit einem Menschen oder eine Situation vor Ihnen liegt, vor der Sie sich fürchten.

### *Anrufungen für Gottheiten der Heilung, Erleuchtung und der Sonne*

Ziehen Sie mit dem Zauberstab einen unsichtbaren Kreis um den Altar und Ihren Arbeitsbereich. Erheben Sie den Zauberstab dann zum Gruße an die Sonnengottheit.

*Sonne der Kraft, Sonne des Golds  
Sonne, so wunderbar schön und hell,  
Erhöre meine Worte,  
Die durch die Luft eilen zu Dir.  
Erleuchte tiefe Geheimnisse,  
Schenke mir große Gunst.  
Erfülle mein Leben mit Freude und Hoffnung.*

*Das wundersame Schicksal für mich lenke.  
Ihr allmächtigen heilenden Gottheiten,  
Führet mich zu hohen Zielen zu allen Zeiten.*

Knien Sie sich eine Weile still vor den Altar, um Segnungen zu empfangen.

### *Anrufungen für Boten- und Lehrergottheiten*

Stellen Sie ein Foto oder Bild von einem Schmetterling vor drei orangefarbene Kerzen, die in einem Dreieck um den Kelch in der Mitte platziert sind.

Ritzen Sie die drei Dinge, die Sie am dringendsten von den Lehrergottheiten brauchen, in die Kerzen. Verwenden Sie dabei je eine Kerze für einen Wunsch. Nehmen Sie den Kelch und blasen Sie sanft die Namen aller Personen oder Situationen hinein, die Sie aus Ihrem Leben entfernen wollen. Wenn Sie damit fertig sind, drehen Sie den Kelch um und stellen ihn wieder in die Mitte der Kerzen. Benetzen Sie die Kerzen mit Duftöl und zünden Sie sie an. Tippen Sie den Boden des Kelchs sanft mit Ihrem Zauberstab an.

*Diesen magischen Kelch habe ich mit den negativen Ausschweifungen meines Lebens gefüllt.  
Ich gieße sie freimütig auf den Altar.  
Nehmt sie an, oh, Ihr Lehrer.  
Verändert sie zum Guten, bevor Ihr sie mir zurückbringt.*

Tippen Sie den Kelch erneut an und drehen Sie ihn dann wieder um.

*Gesegnet seien alle, die zu Hilfe mir kommen, Unter  
Freunden wird diese Abmachung vernommen.*

*Asche zu Gold, nie mehr Streit,  
Denn für mein Leben geben die Lehrer mir ihr Geleit.*

Heben Sie den Kelch zum Gruße an die Lehrer und »trinken«  
Sie dann, was sie Ihnen geschenkt haben.

### *Anrufungen für Mondgottheiten*

Plazieren Sie einen Kelch mit Weißwein sowie Tarotkarten, Runen, Weissagungssteine oder ähnliche Hilfsmittel auf dem Altar. Ziehen Sie mit dem Messer einen unsichtbaren Kreis um Ihren Arbeitsbereich. Setzen Sie sich bequem auf einen Stuhl in die Nähe des Altars oder auf ein Kissen auf dem Boden. Umkreisen Sie mit dem Zauberstab dreimal Ihre Weissagungshilfsmittel.

*Silberne Jägerin, erleuchtete Monddame,  
Herrin über Geheimnisse und Zukunft,  
Schenk mir das Wissen, um richtig wahrzusagen.*

Heben Sie den Kelch zum Gruße an die Mondgottheiten und nehmen Sie einen Schluck: *Für die Magie*. Nehmen Sie dann einen weiteren Schluck: *Für die Macht*. Nehmen Sie einen dritten Schluck: *Um in dieser Stunde zu »sehen«*.

Stellen Sie den Kelch wieder auf den Altar und legen Sie den Zauberstab dazu. Sitzen Sie ein paar Augenblicke still da, bevor Sie beginnen, die Karten oder die Runen zu lesen, beziehungsweise mit Ihren anderen gewählten Hilfsmitteln zu

arbeiten. Wenn Sie fertig sind, nehmen Sie den Zauberstab und tippen dreimal damit auf den Altar.

*Silberne Jägerin, Herrin über Geheimnisse und Zukunft,  
ich danke Dir für Deine Anwesenheit und Führung. Leite  
mich, wann immer meine Hand die Karten (beziehungs-  
weise Runen, Steine etc.) aufnimmt.*

Hinweis: Wenn Sie eine männliche Gottheit gewählt haben, verändern Sie die Worte der Anrufung entsprechend (z.B. Jäger statt Jägerin).

### *Anrufungen für Erd- und Erntegottheiten*

Legen beziehungsweise stellen Sie eine braune Kerze, etwas Ingwer, eine Tasse mit etwas Milch, einen Kelch mit Rotwein, ein paar Kekse oder Knabbergebäck auf den Altar. Rufen Sie im Geiste die Elemente an und bitten Sie sie, zu Ihnen zu kommen. Berühren Sie mit dem Zauberstab den Ingwer, die Tasse mit Milch, den Weinkelch, die Kekse und sprechen Sie die folgenden Worte:

*Ein Segen für einen Segen, so sagen es die alten Worte.  
Einen Segen bring ich Euch heute an diesem Orte.*

Nehmen Sie den Kelch, wenden Sie sich nach Osten und nehmen Sie einen Schluck. Heben Sie den Kelch dann zum Gruße hoch:

*Sylphen und Zephire, Ihr Herrscher über die Luft,  
Ich bitte Euch um Wissen und Inspiration.*



Wenden Sie sich nach Süden; trinken Sie einen Schluck Wein.  
Halten Sie den Kelch dann wieder in die Höhe:

*Ihr Feuerdrachen und Salamander,  
Ihr Herrscher über das Feuer,  
Ich bitte Euch um Energie und Veränderung.*

Wenden Sie sich nun nach Westen; nehmen Sie einen Schluck Wein. Halten Sie den Kelch hoch:

*Nymphen und Undinen,  
Ihr Herrscher über das Wasser,  
Ich bitte Euch um Heilung und Liebe.*

Wenden Sie sich schließlich nach Norden; trinken Sie einen Schluck und halten Sie den Kelch in die Höhe:

*Gnome und Zwerge,  
Ihr Herrscher über die Erde,  
Ich bitte Euch um Wohlstand und Erfolg.*

Achten Sie darauf, daß etwas Wein übrigbleibt, damit Sie ihn später für das »kleine Volk« nach draußen stellen können.

Stellen Sie den Kelch auf den Altar. Heben Sie die Arme und sprechen Sie die folgenden Worte:

*All Ihr Gottheiten der Erde, Pflanzen und Tiere, worum  
ich die Kleinen gebeten habe, darum bitte ich nun Euch.  
Schenkt mir die Möglichkeiten, diese Wünsche umzusetzen  
und die Weisheit, meine Möglichkeiten zu nutzen. Helft  
mir, den Unterschied zwischen Selbstsucht und wahren*

*Streben zu erkennen. Gewährt mir ein Leben im Gleichgewicht, in dem ich wachsen darf. Dafür bringe ich Euch all meine Achtung entgegen.*

Zünden Sie die braune Kerze an und lassen Sie sie vollständig herunterbrennen. Mischen Sie den restlichen Wein mit der Milch und dem Ingwer. Schütten Sie die Mixtur draußen auf den Boden. Lassen Sie auch die Kekse draußen stehen.

## *Beispiel für einen Zauberspruch*



Die beste Art von Magie, die besten Riten und Zaubersprüche sind diejenigen, die Sie selbst erschaffen. Kein guter Zauberspruch ist unveränderbar. Deshalb sollten Sie Ihre eigenen Zaubersprüche schreiben. Denken Sie einfach daran, daß bestimmte Kräuter, Farben etc. traditionellerweise für bestimmte archetypische Kräfte stehen, die wir Götter und Göttinnen nennen. Je mehr visuelle Hilfsmittel Sie verwenden, desto leichter wird es sein, die intensiven Emotionen heraufzubeschwören, die Sie benötigen, um den Zauber wirksam werden zu lassen.

## *Ein vollständiger Liebeszauber*

Sehen Sie zunächst in der Liste zu den Liebesgottheiten im Verzeichnis der Gottheiten (siehe S. 144) nach, welche Hilfsmittel Sie für den Zauber benötigen. Planen Sie das Ritual für den nächsten Vollmond, da Sie ja mehr Liebe in Ihrem Leben gewinnen wollen. Stellen Sie Ihren Altar so auf, daß Sie nach Westen blicken, der Himmelsrichtung, die mit Wasser in Verbindung steht.

Bedecken Sie den Altar mit einem grünen oder rosafarbenen Tuch und tragen Sie nach Möglichkeit grüne oder rosafarbene Kleidung. Zünden Sie die Kohle in Ihrem Räuchergefäß an; sprengeln Sie einen Liebesduftstoff darüber und geben Sie Rosenblätter und Holunderblüten dazu. Stellen

Sie je eine rosafarbene Kerze auf die hinteren Ecken des Altars und platzieren Sie ein Bild oder eine Plastik einer Katze oder Taube neben einer brennenden magentafarbenen Kerze in die Mitte der hinteren Längsseite.

Stellen Sie den Kessel, in dem sich eine nicht brennende rosafarbene Kerze befindet, in die Mitte. Streuen Sie jeweils die gleiche Menge Rosenblätter, Schafgarbe und Thymian um den Kessel herum. Legen Sie Ihre grünen Steine zusammen mit einem weißen Stein, dem Mondstein und dem Magnetit auf den Kräuterkreis. Ziehen Sie nun mit dem Zauberstab einen unsichtbaren Kreis um den Altar und Ihren Arbeitsbereich (siehe S. 28,62).

Ritzen Sie Ihre Wünsche mit dem Ritualmesser in die Kesselkerze hinein. Benetzen Sie sie dann mit Rosenöl. Mit Ihren Händen »füttern« Sie die Kerze mit Ihren Sehnsüchten; zünden Sie sie dann an.

*Kerze der Kraft, Kerze der Macht,  
Erfüll meine Sehnsucht hier heute Nacht.  
Kraft ströme aus dem Feuer der Kerz'.  
Schenk mir die Wünsche meines Herz'.  
Meine Worte haben Kraft, der Sieg ist errungen.  
So ist denn der Zauber auch gelungen.*

Legen Sie für die Wassergeister ein kleines Stück Ingwer auf den Altar und sprechen Sie die folgenden Worte:

*Kinder des Wassers, vom Lichte, Ihr Kleinen.  
Ihr sollt Euch heut' Nacht mit dem Zauber vereinen.*

Heben Sie die Arme und öffnen Sie Ihr Herz für die Gottheit. Sprechen Sie leise mit dem Gott/der Göttin und er-

klären Sie Ihr Bedürfnis nach wahrer Liebe. Denken Sie daran, daß Sie offen sein und ein liebendes Gefühl haben müssen, um jemanden zu finden, der ideal zu Ihnen paßt.

Meiner Ansicht nach sollte ein liebender Mann ausgeglichen und fürsorglich sein und sich das gleiche von seiner Partnerin wünschen.

Um das Ritual zu beenden, sprechen Sie die folgenden Worte:

*Gesegnet seien alle, die zu Hilfe mir kommen,  
Unter Freunden wird diese Abmachung vernommen.*

Löschen Sie die beiden Kerzen an den Altarecken und lassen Sie die magentafarbene Kerze sowie die Kesselkerze herunterbrennen. Am besten räumen Sie den Altar erst dann ab, wenn die Kerzen ganz heruntergebrannt sind. Streuen Sie den Kräuterkreis als Opfergabe für die Naturgeister auf die Erde oder füllen Sie die Kräuter in ein kleines Stoffsäckchen, das Sie bei sich tragen. Schenken Sie sie den Elementen beim nächsten Vollmond.

## Verzeichnisse im Überblick



### *Duftstoffe*



Die folgende Liste ist hilfreich, wenn Sie Ihre eigenen Duftstoffe zusammenstellen wollen. Es gibt aber auch einige Firmen, über die Sie genau abgestimmte Duftstoffe beziehen können. Wenn Sie Duftöle auf die Kohle im Räuchergefäß geben, sollten Sie jeweils nur einen oder zwei Tropfen nehmen.

**Blockieren, binden:** Apfel, Cayenne, Zypresse, Kiefer, Pfeffer, Eberesche, Wermut.

**Energie, Macht, Kraft:** Piment, Lorbeer, Nelke, Zimt, Fingerkraut, Weihrauch, Lotus, Moschus, Thymian, Eisenkraut, Eiche, Stechpalme.

**Entschlossenheit, Mut:** Piment, Moschus, Rosmarin, Königskerze.

**Flüche:** Schwarzdorn, Holunder, Pfeffer.

**Gleichgewicht:** Jasmin, Orange, Rose.

**Glück, Schicksal, Gerechtigkeit:** Zeder, Lotus, Minze, Eisenkraut, Veilchen, Muskatnuß, Pimentbaum, Zimt, Fingerkraut, Geißblatt, Kamille, Jasmin, Ampfer.

**Glücklich sein, Harmonie, Frieden:** Apfelblüten, Basilikum, Zeder, Zypresse, Tanne, Jasmin, Lavendel, Flieder, Lotus, Orange, Patschuli, Rose, Rosmarin, Maiglöckchen, violetter Weiderich, Baldrian, Eisenkraut.

**Heilung:** Nelke, Zimt, Fingerkraut, Gewürznelken, Lavendel, Lotus, Myrrhe, Rose, Rosmarin, Sandelholz, Apfel, Lorbeer, Wildkirsche, Hasel, Hopfen, Orange, Pfefferminze, Eberesche, Bohnenkraut.

**Hellsehen, wahrsagen:** Zimt, Flieder, Akazie, Lorbeer, Augentrost, Geißblatt, Ringelblume, Beifuß, Muskatnuß, Rose, Thymian, Wermut, Schafgarbe, Hasel, Mondraute, Eberesche.

**Inspiration, Weisheit:** Fingerkraut, Akazie, Gewürznelken, Zypresse, Tanne, Hasel, Lorbeer, Maiglöckchen, Schilfrohr, Rosmarin, Eberesche, Raute.

**Kreativität:** Geißblatt, Flieder, Lotus, Rose, Eisenkraut, Wildkirsche, Bohnenkraut.

**Liebe:** Apfelblüten, Birke, Fingerkraut, Gardenie, Geißblatt, Jasmin, Moschus, Rose, Eisenkraut, Akazie, Katzenminze,

Holunder, Farn, Heide, Wacholder, Lavendel, Ringelblume, Majoran, Mistel, Mondraute, Patschuli, Bohnenkraut, Vanille, Baldrian, Wermut, Schafgarbe.

**Meditation:** Akazie, Engelwurz, Lorbeer, Zimt, Weihrauch, Jasmin, Myrrhe, Muskatnuß, Glyzine.

**Neuanfang:** Birken.

**Reinigung, Läuterung:** Lorbeer, Weihrauch, Lavendel, Myrrhe, Kiefer, Rosmarin, Eisenkraut, Basilikum, Ziest, Klette, Zeder, Holunder, Mutterkraut, Ysop, Majoran, Eiche, Pfefferminze, Raute, Salz, Thymian, Baldrian, Waldmeister.

**Reinkarnation:** Flieder, Sandelholz.

**Salbungen:** Akazie, Engelwurz, Nelke, Fingerkraut, Weihrauch, Jasmin, Lavendel, Maiglöckchen, Lotus, Myrrhe, Rose, Rosmarin, Eisenkraut.

**Schutz, Verteidigung:** Engelwurz, Lorbeer, Pimentbaum, Birke, Zimt, Zypresse, Weihrauch, Jasmin, Maiglöckchen, Patschuli, Kiefer, Raute, Eisenkraut, Basilikum, Klette, Fingerkraut, Bärlapp, Dill, Farn, Mutterkraut, Tanne, Stechginster, Weißdorn, Hasel, Heide, Stechpalme, Wacholder, Majoran, Mistel, Beifuß, Königskerze, Eiche, Pfeffer, Rosmarin, Eberesche, Johanniskraut, Distel, Wermut, Schafgarbe.

**Segnung, Weihung:** Nelke, Zypresse, Weihrauch, Lotus, Rosmarin, Holunder, Raute.



**Übernatürliche Zentren, Öffnung:** Muskatnuß, Mimose, Glyzine, Lotus, Beifuß.

**Veränderung:** Pfefferminze, Waldmeister.

**Verbannen, befreien:** Zeder, Gewürznelken, Zypresse, Pat-schuli, Rose, Raute, Veilchen, Ziest, Holunder, Farn, Beifuß, Johanniskraut, Eisenkraut, Schafgarbe.

**Visionen:** Lorbeer, Weihrauch, Lotus, Akazie, Ringelblume, Beifuß, Wermut.

**Willenskraft:** Rosmarin, Johanniskraut.

### *Kerzenfarben*



**Rot:** Gesundheit, Energie, Stärke, sexuelle Potenz, Mut, Willenskraft, Furcht oder Faulheit überwinden.

**Rosa:** Liebe, Zuneigung, Romantik, spirituelles Erwachen, Heilung des Geistes, Zusammenhalt.

**Gelb:** Verstand, Vorstellung, Geisteskraft, Kreativität, Vertrauen, sanfte Überredung, Aktion, Anziehung, Konzentration, Inspiration, plötzliche Veränderungen.

**Orange:** Ermutigung, Anpassungsfähigkeit, Stimulation, Anziehung, plötzliche Veränderungen, Kontrolle, Anziehungskraft für Positives, Macht das Schicksal zu verändern.

**Grün:** Überfluß, Fruchtbarkeit, Glück, Großzügigkeit, Geld, Wohlstand, Erfolg, Erneuerung, Heirat, Gleichgewicht.

**Blau:** Wahrheit, Inspiration, Weisheit, okkulte Kräfte, Schutz, Verständnis, Gesundheit, glücklich sein, Frieden, Treue, Harmonie zu Hause, Geduld.

**Lila:** Erfolg, Idealismus, übernatürliche Fähigkeiten, Weisheit, Fortschritt, Schutz, Ehre, Kontakte zu Geistern, eine Pechsträhne beenden, Böses verjagen, Weissagung.

**Braun:** Anziehen von Geld und finanziellem Erfolg, Beeinflussung von Erdgeistern, Konzentration, Ausgeglichenheit, außersinnliche Wahrnehmung, Intuition, Lernen.

**Schwarz:** Umkehr, Auflösung, negative Kräfte binden, Streit, Schutz, Loslassen, schwarze Magie und negative Gedanken vertreiben.

**Weiß:** Reinheit, Spiritualität und höhere Lebensziele, Wahrheit, Aufrichtigkeit, höhere Kraft und Macht, Ganzheit.

**Magenta:** Sehr hohe Schwingungsfrequenz, die in der Regel schnell umgesetzt wird, daher wird eine Kerze dieser Farbe normalerweise mit anderen Kerzen zusammen angezündet; schnelle Veränderungen, spirituelle Heilung.

**Indigoblau:** Meditation, den Zauber eines anderen neutralisieren, Gerüchten, Lügen oder unerwünschter Konkurrenz ein Ende machen, Karma ausgleichen.

**Gold oder ein sehr klares helles Gelb:** Großes oder schnelles Glück, Intuition, Verständnis, Weissagung, finanzielle Vorteile, Anziehungskraft auf höhere Mächte, Kraft männlicher Gottheiten.

**Silber oder ein sehr klares helles Grau:** Entfernt negative Kräfte, Sieg, Stabilität, Meditation, Entwicklung übersinnlicher Fähigkeiten, Kraft weiblicher Gottheiten.

## *Elemente*



### **Luft**

Herrscher: Sylphen, Zephire und Feen, die die Welt der Bäume, Blumen, Winde und Berge bewohnen.  
König: Paralda.

Werden angelockt durch: Duftöle und Räucherwerk. Farbe und Himmelsrichtung: Rot oder Gelb; Osten. Magische Hilfsmittel: Zauberstab, Duftstoffe, Visualisierung.

Symbole: Himmel, Wind, Wolken, Atem, Pflanzen, Kräuter, Blumen, Bäume.

Bezug: Morgendämmerung, Sonnenaufgang, Frühling, Wissen, Inspiration, Hören, Harmonie, Kräuterwissen, Pflan-

zenwachstum, Intellekt, Denken, Ideen, Reisen, Freiheit, die Wahrheit offenbaren, verlorene Dinge wiederfinden, Bewegung, übernatürliche Fähigkeiten.

### **Erde**

Herrscher: Gnome, Zwerge und Trolle, die im Inneren der Erde wohnen. Sie sind das Bewußtsein wertvoller Edelsteine, Mineralien und der Erde selbst.

König: Gob.

Werden angelockt durch: Salze und Puder. Farbe und Himmelsrichtung: Schwarz oder Grün; Norden. Magische Hilfsmittel: Pentagramm, Salz, Bilder, Steine, Edelsteine, Bäume, Schnurzauber.

Symbole: Fels und Edelsteine, Berge, Ebenen, Felder, Erde, Höhlen und Minen.

Bezug: Nacht, Mitternacht, Winter, Reichtum, Schätze, vom Eigensinn loskommen, Berührung, Einfühlung, Geschäfte, Eingliederung, Wohlstand, Arbeit, Stabilität, Erfolg, Fruchtbarkeit, Geld.

### **Feuer**

Herrscher: Salamander, Feuerdrachen (das Bewußtsein der Flammen).

König: Dschin.

Werden angelockt durch: Kerzen, Lampen, Duftstoffe, Feuer.

Farbe und Himmelsrichtung: Weiß oder Rot; Süden. Magische Hilfsmittel: Dolch, Lampe oder Kerzen, Räuchergefäß, verbrannte Kräuter oder Bitten, die auf ein Blatt Papier geschrieben sind.

Symbole: Blitze, Vulkane, Regenbogen, Sonne, Sterne. Bezug: Sommer, Mittag, Freiheit, Veränderung, Sehen, Wahr-

nehmung, Vision, Erleuchtung, Lernen, Liebe, Wille, Leidenschaft, Sexualität, Energie, Autorität, Heilung, Zerstörung, Reinigung.

### **Wasser**

Herrscher: Nymphen, Undinen, weibliche und männliche Nixen, die im Meer, in Seen, Flüssen und Quellen leben, sowie See-, Teich- und Flußfeen.

König: Niksa.

Werden angelockt durch: Wasser, Waschlotionen und -lösungen.

Farbe und Himmelsrichtung: Grau oder Blau; Westen.

Magische Hilfsmittel: Kessel, Kelch, Spiegel, das Meer.

Symbole: Ozeane, Seen, Quellen, Tümpel, Regen, Dunst, Nebel.

Bezug: Herbst, Sonnenuntergang, Pflanzen, Heilung, Emotionen, Geschmack, Geruch, Verbindung zum Spirituellen, Reinigung, der unterbewußte Geist, Liebe, Vergnügen, Freundschaft, Heirat, Fruchtbarkeit, Glück, Schlaf, Träume, das Übersinnliche.

## *Gottheiten*



Die hier aufgeführten Gottheiten sind nur Beispiele. Für umfassendere Informationen zu den verschiedenen göttlichen Kräften sollten Sie erneut das Kapitel »Wichtige keltische Gottheiten« lesen, sowie die Übersicht ab Seite 147.

### **Schöpfergottheiten**

Titel: Alte/Alter der Alten; Erste Ursache.

Gottheiten: Anu, Danu, der Dagda, Llyr.

Farbe: Leuchtendes reines Weiß.

Duftstoff/Öl: Glyzine, Engelwurz.

Tiere: Falke, geflügelter Drache.

Steine: Diamant, Zirkon.

Metall: Elektron (eine Gold- und Silberlegierung) oder je ein Stück Gold und Silber.

Pflanzen: Klee, Färberwaid, Wurmfarne, Espe.

Holz: Espe. Planet: Uranus.

Tarotkarten: Vier Asse (As der Stärke, As der Schwerter, As der Kelche, As der Münzen).

Magische Hilfsmittel: Kessel.

Himmelsrichtung: Osten.

Bezug: Göttliches Bewußtsein, Erhellung, Erleuchtung, spirituelle Entwicklung und Verwirklichung, die Suche nach dem karmischen Zweck im Leben.

### **Kreativitäts- und Fruchtbarkeitsgottheiten**

Titel: Erhellender Geist.

Gottheiten: Lug, Bran, Brigit, der Dagda, Dian Cecht, Manannan mac Lir, Nuadu, Cernunnos, Belenus, Medb, Macha, Nantosvelta, Ogma, Rhiannon.

Farbe: Klares Blau.

Duftstoff/Öl: Maiglöckchen.

Tiere und Geistwesen: Delphin, Wal, Nixe.

Steine: Azurit, Türkis.

Metall: Aluminium.

Pflanzen: Nelke, Geißblatt, Eisenkraut.

Holz: Brombeere.

Planet: Neptun.

Tarotkarten: Vier Könige und vier Zweien.

Magische Hilfsmittel: Kessel, Zauberstab.

Himmelsrichtung: Süden.

Bezug: Herstellung eines Gleichgewichts, spirituelle Manifestationen, kreative Kraft, göttliche Inspiration.

### **Große Muttergöttinnen; Gottheiten der Unterwelt**

Titel: Große/r Lehrmeister/in; Schoß der Zeit.

Gottheiten: Anu, Arianrod, Badb, Danu, Brigit, Ceridwen, die Morrigan, der Dagda, Dian Cecht, Don, Gwyn ap Nudd.

Farbe: Indigo, Schwarz.

Duftstoff/Öl: Stechpalme, Wacholder, Eibe, Myrrhe, Zypresse.

Tiere: Drachen, Ziege.

Steine: Onyx, Jett.

Metall: Blei.

Pflanzen: Eiche, Eibe, Buche, Beinwell, Ulme, Stechpalme, Efeu, Schachtelhalm, Wacholder, Königskerze, Salomonssiegel.

Holz: Eiche.

Planet: Saturn.

Tarotkarten: Vier Königinnen und vier Dreien.

Magische Hilfsmittel: Schwert oder Zauberstab.

Himmelsrichtung: Westen.

Bezug: Stabilisierung der Gedanken und des Lebens, Trost bei Kummer, Kontakt mit der Kraft der Göttin, Entwicklung der Glaubenskraft.

### **Gerechtigkeitsgottheiten**

Titel: Der/die Große Helfer/in; der/die Ausgleichende.

Gottheiten: Der Dagda, Danu, Lug, Macha, Sucellus.

Farbe: Tiefes Violett, Dunkelblau.

Duftstoff/Öl: Zeder, Nelke.

Tiere: Einhorn, Adler.

Steine: Amethyst, Saphir, Lapislazuli.

Metall: Zinn.

Pflanzen: Klee, Eiche, Eisenkraut, Zeder, Ziest, Löwenzahn, Tanne, Mädesüß.

Holz: Zeder. Planet: Jupiter.

Tarotkarten: Vier Vieren. Magische Hilfsmittel: Zauberstab, Kessel.

Himmelsrichtung: Norden.

Bezug: Ehre, Reichtum, Gesundheit, Freundschaft, Herzenswünsche, Glück, Verwirklichung von Zielen, Religion, Beruf und Arbeit, Schätze, rechtliche Angelegenheiten.

### **Gottheiten des Kriegs und der Rache**

Titel: Der Kriegsgott.

Gottheiten: Die Morrigan, Arawn, Ceridwen, der Dagda, Lug, Macha, Nuadu, Pwyll, Scathach.

Farbe: Rot.

Duftstoff/Öl: Basilikum, Kiefer.

Tiere: Wolf, Pferd, Bär, Widder.

Steine: Rubin, Blutstein, Granat, roter Topas, roter Achat.

Metall: Eisen, Stahl.

Pflanzen: Eiche, Nessel, Basilikum, Ginster, Benediktenkraut, Wermut, Hopfen, Waldmeister.

Holz: Weißdorn, Stechginster.

Tarotkarten: Vier Fünfen.

Magische Hilfsmittel: Schwert, Kessel.

Himmelsrichtung: Süden.

Bezug: Energie, Mut, Verteidigung, Willenskraft, Selbstdis-



ziplin, sich von Ballast befreien, um höhere Ziele zu erreichen, Rhythmus und Stabilität ins Leben bringen.

### **Gottheiten der Sonne, Heilung und Erleuchtung**

Titel: Der Große Gott.

Gottheiten: Belenus, Badb, der Dagda, Brigit, Dian Cecht, Ogma.

Farbe: Gold oder Bläßgelb.

Duftstoff/Öl: Kamille, Ringelblume, Mistel, Weihrauch, Zimt, Lorbeer.

Tiere: Phönix, Schlange.

Steine: Topas, gelber Diamant, Goldstein, Zirkon, Pyrit.

Metall: Gold.

Pflanzen: Lorbeer, Wein, Esche, Kamille, Ringelblume, Raute, Mistel, Johanniskraut. Holz: Lorbeer.

Planet: Sonne.

Tarotkarten: Vier Ritter und vier Sechsen.

Magische Hilfsmittel: Zauberstab.

Himmelsrichtung: Osten.

Bezug: Ehre, Kraft, Leben, Wachstum, Geld, Heilung, Einsicht in die tiefen Geheimnisse, Intuition, Energie, Wohlwollen, Förderung, Erfolg, Freundschaft, Hoffnung, Wohlstand, Vertrauen, persönliche Erfüllung.

### **Liebesgottheiten**

Titel: Die Große Mutter.

Gottheiten: Arianrod, Brigit, Danu, Anu, Blodeuwedd, Branwen, Oengus mac Oc.

Farbe: Grün, Rosa.

Duftstoff/Öl: Apfelblüten, Beifuß, Holunder, Minze, Rose, Sandelholz.

Tiere: Katze, Taube, Spatz.

Steine: Smaragd, Bernstein, Malachit, Jade, Peridot, Koralle.

Metall: Kupfer.

Pflanzen: Birke, Katzenminze, Brombeere, Huflattich, Fingerhut, Beifuß, Thymian, Schafgarbe, Mutterkraut, Klette, Holunder, Wegerich, Wilde Rose, Eisenkraut. Holz: Birke, Holunder.

Planet: Venus.

Tarotkarten: Vier Sieben.

Magische Hilfsmittel: Kessel, Zauberstab.

Himmelsrichtung: Westen.

Bezug: Liebe, Vergnügen, Künste, Musik, Schreiben, Kreativität, Inspiration, den Verstand erweitern, Heirat, Freundschaft, Schönheit, Fruchtbarkeit, Mitgefühl, Kinder, spirituelle Harmonie.

### **Boten- und Lehrgottheiten**

Titel: Der Gottesbote.

Gottheiten: Taliesin, Merlin, Oengus mac Óc, Branwen, Ceridwen, der Dagda, Dian Cecht, Gwydion, Math, die Morrigna, Nuadu, Ogma, Scathach.

Farbe: Orange.

Duftstoff/Öl: Dill, Maiglöckchen, Bohnenkraut, Geißblatt.

Tiere: Schwalbe, Schmetterling.

Steine: Achat, Karneol, Alexandrit.

Metall: Quecksilber, Legierungen.

Pflanzen: Farne, Maiglöckchen, Majoran, Bohnenkraut, Baldrian, Eisenkraut.

Holz: Hasel.

Planet: Merkur.

Tarotkarten: Vier Achten.

Magische Hilfsmittel: Kelch, Zauberstab.

Himmelsrichtung: Osten.

Bezug: Geschäftliches, rechtliche Probleme, Reisen, Information, Logik, Schreiben, Kontrolle überwältigender Emotionen, Organisation, Lernen, Finden der richtigen Lehrer, Erinnerung, Wissenschaft, Kreativität, Weissagung, Vorhersagungen, Eloquenz, Sprechen, Heilung nervöser Krankheiten.

### **Mondgottheiten**

Titel: Die Silberne Jägerin, Jungfrau der Geheimnisse, die Himmelskönigin.

Gottheiten: Arianrod, Blodeuwedd, Brän, Brigit, Ceridwen, der Dagda, Danu, Lug.

Farbe: Silber, Lavendel, Blau, Weiß.

Duftstoff/Öl: Beifuß, Maiglöckchen, Jasmin, Lotus.

Tiere: Hund, Hase, Hirsch, Wildschwein, Pferd.

Steine: Mondstein, Quarzkristall, Beryll, Perle.

Metall: Silber.

Pflanzen: Alraune, Maiglöckchen, Mondraute, Beifuß, Wasserlilie, Weide.

Holz: Weide.

Planet: Mond.

Tarotkarten: Vier Neunen.

Magische Hilfsmittel: Kelch, Zauberstab.

Himmelsrichtung: Westen.

Bezug: Veränderung, Weissagung, Fruchtbarkeit, Intuition, Kristallkugeln, Tarotkarten, Runen oder andere Hilfsmittel für Weissagungen, Träume, Magie, Liebe, Pflanzen, Medizin, Glück, Geburt, Visionen.

## **Erd- und Erntegottheiten**

Titel: Die Sphäre der Form.

Gottheiten: Feen, Anu, Branwen, Brigit, Cernunnos, Don.

Farbe: Gelb, Braun.

Duftstoff/Öl: Birke, Kirsche, Nelken, Flieder, Rosmarin.

Tiere und Geistwesen: Kröte, Feen, Elfen, Gnome.

Steine: Bergkristall.

Metall: Nickel.

Pflanzen: Mais, Weide, Lilie, Efeu, Getreide.

Holz: Tanne. Planet: Erde.

Tarotkarten: Vier Buben und vier Zehnen.

Magische Hilfsmittel: Zauberstab, Kelch.

Himmelsrichtung: Norden.

Bezug: Gegenständliche Manifestationen, Heilung psychischer und physischer Krankheiten, Inspirationen (zur Verbesserung der materiellen Situation), Finden der eigenen Mitte, heilende Pflanzen und Tiere, Trance, jede Art von übersinnlicher Arbeit, für die ein direkter Kontakt mit Geistern nötig ist.

## *Stichwortverzeichnis*



**Aspekt der alten Frau:** Ceridwen, Macha.

**Architektur:** Lug, Goibniu. Siehe auch Kunst und Handwerk.

**Barmherzigkeit:** Anu. Siehe auch Segnungen.

**Berge:** Cernunnos.

**Bestimmung:** Siehe Schicksal.

**Bierbrauen:** Goibniu, der Gehörnte Gott.

**Blumen:** Blodeuwedd, Cordelia.

**Boote:** Manannán mac Lir, Nuadu. Siehe auch Meer.

**Chancen:** Der Dagda.

**Dichtung:** Siehe Schreiben.

**Dunkelheit:** Siehe Nacht.

Ekstase: Siehe Leidenschaft.

**Eloquenz:** Don, Ogmá.

**Erdgöttin/Erdgott:** Ceridwen, Blodeuwedd, Cordelia, der Dagda, Cernunnos, Anu, Táltiu. Siehe auch Große Mutter, Großer Vater.

**Erfindungen:** Merlin, Taliesin, Cernunnos.

**Erfolg:** Danu, der Dagda, Sucellus, Belenus.

**Ernten:** Ceridwen. Siehe auch Landwirtschaft, Vegetation.

**Familie:** Siehe Heirat, Mutterschaft.

**Feuer:** Brigit, Goibniu, Merlin, der Dagda, Belenus.

**Fischen:** Siehe Boote, Meer.

**Frauen:** Macha.

**Frieden:** Tailtiu. Siehe auch Ruhe.

**Fruchtbarkeit:** Arianrod, Brigit, Ceridwen, Brigantia, Macha, Herne, Cernunnos, Belenus, Epona, Manannan mac Lir, Medb, Nantosvelta, Druantia, der Gehörnte Gott, Anu, Rhiannon.

**Frühling:** Blodeuwedd.

**Geburt:** Nantosvelta, Nuadu.

**Der Gehörnte Gott:** Cernunnos, Herne, der Jäger.

**Gerechtigkeit:** Siehe Vergeltung, Schicksal.

**Gesetz:** Don.

**Gestaltwechsler:** Morrigan, Taliesin, Merlin, Manannan mac Lir, Gwydion, Flidais.

**Gesundheit:** Brigantia, Brigit, Anu, Dian Cecht, Lug, Etan.

**Glück:** Danu. Siehe auch Erfolg.

**Gnade:** Anu. Siehe auch Segnungen.

**Große/r Göttin/Gott:** Ceridwen, Danu, Macha, Morrigan, Brigit, Anu, Belenus, Rhiannon, der Dagda, Badb. Siehe auch Große Mutter, Großer Vater.

**Große Mutter:** Das weibliche Prinzip der Schöpfung; die Göttin der Fruchtbarkeit, des Mondes, des Sommers, der Blumen, der Liebe, der Heilung, der Meere, des Wassers. Ceridwen, Danu, Morrigan, Anu.

**Großer Vater:** Das männliche Prinzip der Schöpfung; der Gott des Winters, der Sonne, der Wälder, der Tiere, des Himmels, der sexuellen Liebe. Belenus, der Dagda, Don.

**Handel:** Lug, Cernunnos, Herne, Manannán mac Lir.

**Häusliche Künste:** Brigit, Ceridwen, Nantosvelta. Siehe auch Künste und Handwerk.

**Heilung:** Brigit, Boann, Brigantia, Cernunnos, Belenus, Lug, Merlin, Taliesin, Dian Cecht, Gwydion, der Dagda, Nuadu, Epona, Scatach, Etan.

**Heim:** Brigit.

**Heirat:** Nantosvelta. Siehe auch Heim, Mutterschaft.

**Hexerei:** Morrigan, Brigit, Ceridwen.

**Himmel:** Der Dagda, Don, Gwydion, Gwythyr, Anu, Arianrod, Nuadu, Sucellus.

**Der höchste Magus:** Gwydion, Taliesin, Merlin, Lug, der Dagda.

**Illusion:** Merlin, Gwydion, Taliesin. Siehe auch Gestaltwechsler.

**Initiation:** Ceridwen, der Dagda, Lug, Merlin, Taliesin, Blodeuwedd.

**Inspiration:** Ceridwen, Brigit, Merlin, Taliesin, Ogma, Badb.

**Intelligenz:** Siehe Weisheit, Wissen.

**Der Jäger/Die Jägerin:** Morrigan, Cernunnos, Herne, der Jäger, Epona.

**Jugend:** Nuadu, Oengus mac Oc.

**Der Jungfrauenaspekt:** Elaine, Blodeuwedd, Anu.

**Kampfkünste:** Brigit, Cernunnos, der Dagda, Lug, Nuadu, Scathach.

**Karma:** Siehe Schicksal, Vergeltung.

**Katastrophe:** Morrigan, Macha, die Weiße Dame.

**Kraft:** Taranis, Sucellus.

**Krankheit:** Caillech.



**Kräuter:** Ceridwen, Brigit, Merlin, Taliesin, Cernunnos.

**Kreativität:** Druantia. Siehe auch Kunst und Handwerk, Musik, Schreiben.

**Krieg:** Morrigan, Macha, Medb, Gwydion, Lug, Ogma, Arawn, Brän, der Gesegnete, der Dagda, Nuadu, Teutates.

**Kristallkugel lesen:** Merlin, Taliesin. Siehe auch übernatürliche Fähigkeiten.

**Kunst und Handwerk:** Brigit, Ceridwen, der Dagda, Lug, Ogma, Taliesin, Merlin, Brän, der Gesegnete, Manannan mac Lir, Dian Cecht, Goibniu, Nantosvelta, Nuadu.

**Landwirtschaft:** Brigit, die Weiße Dame, Epona, Lug, Belenus, der Gehörnte Gott, Amaethon.

**Das Leben:** Badb. Siehe Große Mutter, Großer Vater.

**Leidenschaft:** Cernunnos, Herne, Morrigan, Druantia. Siehe auch sexuelle Aktivitäten.

**Lernen:** Siehe Wissen, Kunst und Handwerk.

**Licht:** Siehe Sonne.

**Liebe:** Branwen, Brigit, Medb, Cordelia, Oengus mac Óc.

**Luft:** Siehe Himmel.

**Magie:** Morrigan, Rhiannon, Ceridwen, Brigit, Danu, Banba, Lug, der Dagda, Gwydion, Ogma, Dian Cecht, Manannan mac Lir, Math, Taliesin, Merlin, Nuadu, Scäthach, Taranis.

**Männer:** Cernunnos, Herne, der Jäger.

**Medizin:** Brigit, Cernunnos, Lug, Belenus, der Dagda, Dian Cecht. Siehe auch Heilung.

**Meer:** Dylan, Llyr, Belenus, Manannan mac Lir, Nuadu, Don.

**Metallarbeiten:** Brigit, Scäthach, Dian Cecht, Goibniu, Lug, Nuadu. Siehe auch Schmuck.

**Mitgefühl:** Siehe Barmherzigkeit.

**Mond:** Morrigan, Danu, Brigit, Medb, Blodeuwedd, Ceridwen, Cernunnos, Herne, Arianrod.

**Musik:** Rhiannon, Cernunnos, Lug, Ogma, Taliesin, der Dagda, Brän, der Gesegnete, Nuadu.

**Mut:** Morrigan. Siehe auch Stärke.

**Der Mutteraspekt:** Badb, Arianrod, Margawse.

**Muttergöttin:** Danu, Epona, Macha, Ami. Siehe auch Große Göttin, Große Mutter.

**Mutterschaft:** Brigit, Nantosvelta, Epona.

**Nacht:** Morrigan.

**Natur:** Siehe Walder.

**Orakel:** Brigit, Morrigan, Merlin, Taliesin. Siehe auch Prophezeiung, Kristallkugel lesen, Tarot, übernatürliche Fähigkeiten.

**Ordnung:** Brän, der Gesegnete, Taranis.

**Pferde:** Epona, Rhiannon, Manannan mac Lir.

**Prophezeiung:** Brigit, Morrigan, Scäthach, Brän, der Gesegnete, Tailtiu, Cernunnos, der Dagda, Lug, Merlin, Taliesin, Gwydion.

**Rache:** Morrigan, Lug, Medb, Pwyll, Arawn.

**Regeneration:** Der Dagda, Dian Cecht, Manannan mac Lir, Ceridwen, Ogma, Sucellus.

**Reichtum:** Belenus, Sucellus. Siehe auch Wohlstand.

**Reinigung:** Belenus.

**Reinkarnation:** Der Dagda, Manannan mac Lir, Cernunnos, Ogma, Arianrod, Ceridwen.

**Reisen:** Lug, Cernunnos.

**Rituale:** Merlin, Taliesin, Druantia, Brigit, Morrigan.

**Ruhe:** Rhiannon, Branwen, Cordelia, Arianrod, Anu.

**Schicksal:** Der Dagda, Manannan mac Lir, Morrigan, Arianrod.

**Schläue:** Pwyll, Macha.

**Schmiedehandwerk:** Siehe Metallarbeiten.

**Schmuck:** Goibniu, Dian Cecht, Lug. Siehe auch Metallarbeiten.

**Schönheit:** Arianrod, Branwen, Cordelia, Nuadu, Oengus mac Oc.

**Schöpfungsgott/Schöpfungs Göttin:** Arianrod, Danu, der Dagda.

**Schrecken:** Arawn, der Gehörnte Gott, Cernunnos, Herne, die Weiße Dame.

**Schreiben:** Brigit, Ogma, Lug, Taliesin, Merlin, Bran, der Gesegnete, Nuadu, Ceridwen.

**Schreiner:** Lug, Luchta. Siehe auch Kunst und Handwerk.

**Schüler:** Siehe Wissen.

**Schutz:** Merlin, Taliesin, der Dagda, Sucellus, Banba, Macha, Scathach, Druantia.

**Schutzpatron der Priester:** Der Dagda, Merlin, Taliesin, Lug.

**Schutzpatron der Priesterinnen:** Morrigan, Brigit, Epona.

**Segnungen:** Danu, Badb. Siehe auch Spirituelle Erleuchtung.

**Sexuelle Aktivitäten:** Medb, Macha, Morrigan, Cernunnos, Druantia, der Gehörnte Gott.

**Sieg:** Brigantia. Siehe auch Erfolg.

**Sommer:** Cordelia, Gwythyr.

**Sonne:** Belenus, der Dagda, Lug, Bran, der Gesegnete, Nuadu.

**Spirituelle Erleuchtung:** Badb, Morrigan, Scathach.

**Stärke:** Macha, Cernunnos, Herne, Ogma, Sucellus. Siehe auch Kraft.

**Straßen:** Cernunnos, Lug. Siehe Reisen.

**Stürme:** Manannan mac Lir.

**Tanz:** Siehe Musik.

**Tarot:** Brigit, Morrigan, Merlin, Taliesin, der Dagda.

**Tiere:** Epona, Rhiannon, Brigantia, Ceridwen, Cernunnos, Belenus, Herne, Bran, der Gesegnete, der Gehörnte Gott, Flidais, Nuadu, Anu, Manannan mac Lir, Nantosvelta.

**Tod:** Morrigan, Cordelia, Ceridwen, die Weiße Dame, Arawn, Gwynn ap Nudd, der Dagda, Ogma, Pwyll, Anu, Caillech, Don, Macha. Siehe auch Unterwelt.

**Träume:** Siehe übernatürliche Fähigkeiten.

**Übernatürliche Fähigkeiten:** Brigit, Morrigan, Merlin, Taliesin, Ceridwen, Cernunnos, der Dagda. Siehe auch Segnungen, Vorhersagen, Magie, Orakel, spirituelle Erleuchtung.

**Unterwelt:** Arawn, Pwyll, Gwynn ap Nudd, Don, die Weiße Dame, Ceridwen, Llyr, Scathach, Rhiannon.

**Urteilsvermögen:** Siehe Vergeltung, Schicksal.

**Vatergott:** Der Dagda. Siehe auch Großer Vater.

**Vegetation:** Ceridwen, der Gehörnte Gott, Cernunnos, Belenus, Brigit, Sucellus, Druantia.

**Veränderung:** Gwydion, Taliesin, Merlin. Siehe auch Gestaltwechsler.

**Vergeltung:** Morrigna, Lug, Arawn, Medb, Arianrod.

**Vergnügen:** Siehe Leidenschaft, sexuelle Aktivitäten.

**Verwünschung:** Siehe Rache.

**Vorhersagen:** Ceridwen, Danu, Macha, Morrigan, Brigit, Rhiannon, Merlin, Taliesin. Siehe auch Tarot, Kristallkugel lesen, übernatürliche Fähigkeiten.

**Waffen:** Scäthach, Nuadu, Gwydion, Lug, Dian Cecht, der Dagda, Goibniu, Luchta.

**Wälder:** Blodeuwedd, Ceridwen, Cordelia, der Gehörnte Gott, Cernunnos, Herne, der Jäger, Merlin, Flidais, der Grüne Mann.

**Wasser,** frisches: Morrigan, Boann, Brigantia, Danu, Nuadu, Belenus, Epona, Llyr, Nantosvelta.

**Wegkreuzung:** Siehe Reisen.

**Wein:** Cernunnos, der Gehörnte Gott.

**Weisheit:** Danu, Badb, Blodeuwedd, Merlin, Taliesin, der Dagda.

**Weissagung:** Brigit, Merlin, Taliesin. Siehe auch Tarot, Kristallkugel lesen, übernatürliche Fähigkeiten.

**Wiedergeburt:** Siehe Regeneration, Reinkarnation.

**Winter:** Gwynn ap Nudd.

**Wissen:** Brigit, der Dagda, Taliesin, Merlin, Ceridwen, Taranis, Druantia. Siehe auch Weisheit.

**Wissenschaft:** Belenus, Ceridwen.

**Wohlstand:** Danu, Anu, der Dagda, Belenus, Epona, Sucellus, Macha, Scäthach, Druantia.

**Zauberer/Zauberin:** Danu, Gwydion, Manannan mac Lir, Math, Nuadu, Merlin, Taliesin, Lug, Ceridwen.

**Zauber:** Brigit, Merlin, Nuadu, Ogma, Gwydion, Taliesin, Banba, Ceridwen. Siehe auch Magie, übernatürliche Fähigkeiten, Weissagung.

**Zerstörung:** Die Weiße Dame, Macha, Caillech, Morrigan.

**Zivilisation:** Ogma, Lug, der Dagda. Siehe auch Ordnung.



## Das Einmaleins der Keltenmagie

Erwecken Sie die Zauberin –  
den Magier – in sich und folgen Sie  
D. J. Conway in die Welt der Kelten.  
Sie stellt die wichtigsten Gottheiten  
vor, beschreibt Rituale, Anrufungen und  
Zaubersprüche für spirituelle wie  
ganz irdische Anliegen.

Deutsche Erstausgabe

Deutscher Taschenbuch Verlag

ISBN 3-423-20430-3



9 783423 204309

DM 17,50

ab 1.1.2002 € 9,- [D]